SPIELE-VORSCHAU 98/99

Die E3-Messe-Neuheiten

PC PLAYER

Special 1/98

Age of Empires 2
Tomb Raider 3
NHL 99 Diablo 2
Command & Conquer 3
Dungeon Keeper 2
Indiana Jones

Special 1/98

250 PC-Previews

AUF DER CD-ROM

- Datenbank der Messe-Neuheiten
- Messe-Report: E3-Flair aus Atlanta

PC PLAYER SPIELE-VORSCHAU

Videos und Bilder der neuen Spiele

DM 17,80
ÖS 142,- · SFR 17,80,- · LFR 430,-
01
4 394183 117805

Die Zukunft der PC-Spiele

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO


Heinrich Lenhardt

Das Deuten von Kaffeesatz ist eine trübe Wissenschaft, der Blick in Kristallkugeln trügerisch. Auch Horoskopen oder den Weissagungen kühner Propheten mag man nicht vorbehaltlos trauen – der Weltuntergang fand bekanntlich bislang noch nicht statt. Wer die Zukunft der PC-Spiele sehen will, hat es da einfacher: Er muß nur einmal im Jahr die Electronic Entertainment Expo besuchen.

Diese lässig mit »E3« abgekürzte Fachmesse der Computerspiele-Industrie fand in den letzten Mai-Tagen in der US-Metropole Atlanta statt. Hunderte von brandneuen PC-Spielen, die Ende '98 oder gar erst 1999 erscheinen sollen, wurden erstmals dem Fachpublikum gezeigt.

Ein Flugticket nach Atlanta und das Füßeplattlaufen auf dem riesigen Messegelände können Sie sich sparen: Alle wichtigen E3-Infos stehen in diesem Sonderheft, das die PC-Player-Redaktion unmittelbar nach Messeende produzierte. Wir informieren Sie auf 100 Seiten über alle wichtigen Titel, welche die PC-Spieleszene in den nächsten 18 Monaten prägen werden. Auf der beiliegenden CD-ROM steckt zudem eine Datenbank mit zahlreichen Zusatzbildern und Videoclips der Neuheitenflut.

Um mit diesem Sonderheft möglichst rasch nach der Messe an den Kiosken einzuschlagen, werkelte das Redaktionsteam unseres Mitarbeiters Markus Krichel in den USA an CD-ROM und Artikeln. Parallel strickte die »Task Force Poing« im oberbayrischen Hauptsitz unseres Verlags an Übersichtstabelle und zusätzlichen Seiten und schleuste die ganze Geschichte durch das tapfere Layout. Das Resultat der internationalen Koproduktion: heiße, frische, kräftige Spiele-Infos.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihr PC-Player-Team!


Markus Krichel

Roland Austinat

Martin Schnelle

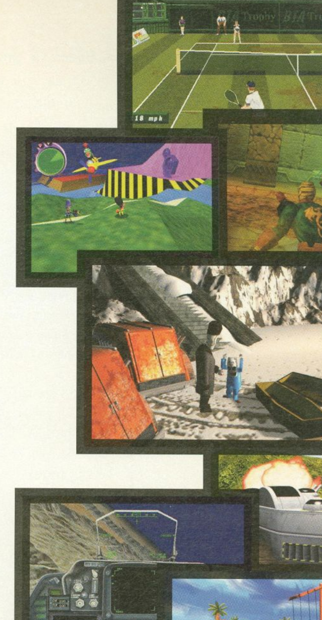
Manfred Duy



I N H

ALT

Rubriken



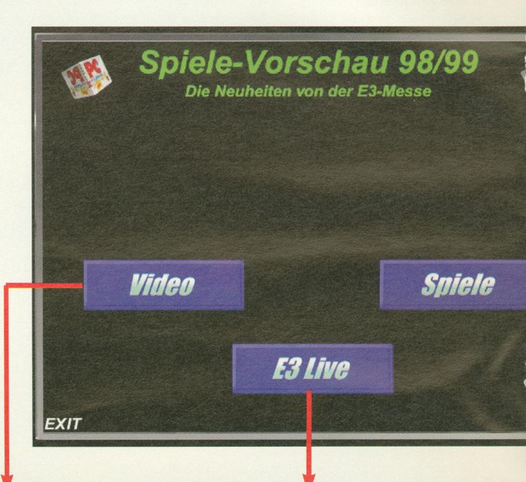




Auf Seite 3 finden Sie eine Scheibe, die es in sich hat: Diese CD-ROM ist randvoll mit Infos, Bildern und Videos zu den Spieleneuheiten der E3-Messe gepackt.

CD-IN

Die volle Spieleneuheiten-Dröhnung: Neben den 100 Magazinseiten serviert Ihnen dieses Sonderheft einen rund 600 MByte starken Datenauflauf – der beiliegenden CD-ROM sei dank. An dieser Stelle geben wir Ihnen einige Tips zur Bedienung und stellen die Menüstruktur vor.
Legen Sie die CD ins Laufwerk ein und starten Sie das Programm GO. Nach einem kurzen Ladepäuschen und einer Intro-Animation haben Sie im Hauptmenü die Wahl zwischen drei Abteilungen: »Video«, »E3 Live« und »Spiele«.



Hardware-Voraussetzungen

- Pentium-PC mit Windows 95 und mindestens 16 MByte RAM.
- CD-ROM-Laufwerk mit 4x-Geschwindigkeit oder mehr.
- Grafikkarte, die eine Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten bei 16-Bit-Farbtiefe darstellen kann.



Video

Hier können Sie sich schon einen ersten Eindruck von 3D-Effekten und Animationen machen. Teilweise bekamen wir Material von der Herstellern zur Verfügung gestellt, teilweise mußte unsere furchtlose Kameracrew direkt von den Monitoren an den Messeständen abfilmen. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß manches Video deshalb keine perfekte Bildqualität hat oder ohne Ton auskommen muß. Beachten Sie ferner, daß alle Bilder und Videos von Entwicklungsversionen stammen. Bis zur Veröffentlichung kann sich die optische Qualität aller Spiele noch verbessern.



E3 Live

Hinter diesem Menüpunkt erwartet Sie jede Menge digitalisierte Stimmung. Beim E3-Live-Video tanken Sie Messeatmosphäre und betrachten glitzernde Stände, leibhaftige Programmierer-Legenden sowie schwitzende Besucher, die sich auf überfüllten Rolltreppen drängen. Atlanta-Feeling pur – nur die hohe Luftfeuchtigkeit und die Dauerdröhn-Beschallung vom Messegelände müssen Sie sich noch dazudenken.

HALT

Schnellstart

- Starten Sie das Programm GO.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM.
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld, bis die Daten geladen sind.
- Die Intro-Animation können Sie per Mausklick oder einem gezielten Hieb auf die Leertaste abbrechen.
- Klicken Sie im Hauptmenü einen der drei Menüpunkte an.
- Um die CD zu verlassen, klicken Sie im Hauptmenü auf »Exit«.

Troubleshooting-Tips

Wenn Sie Probleme bei der Darstellung von Bildern oder Videos haben, dann ändern Sie bitte die Auflösung Ihres Windows-Desktops auf 800 x 600 Bildpunkte bei 16-Bit-Farbtiefe (High Color). Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop, wählen Sie »Eigenschaften« und schließlich »Einstellungen«, um Auflösung sowie Farbpalette zu ändern.

Sollte Ihre CD defekt sein und nicht laufen, tauschen wir sie natürlich gerne um. Schicken Sie in diesem Fall die kaputte Scheibe samt Absenderangabe an folgende Adresse:

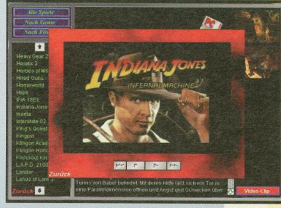
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Kennwort »E3-CD«
Gruber Str. 46a
85586 Poing



Spiele

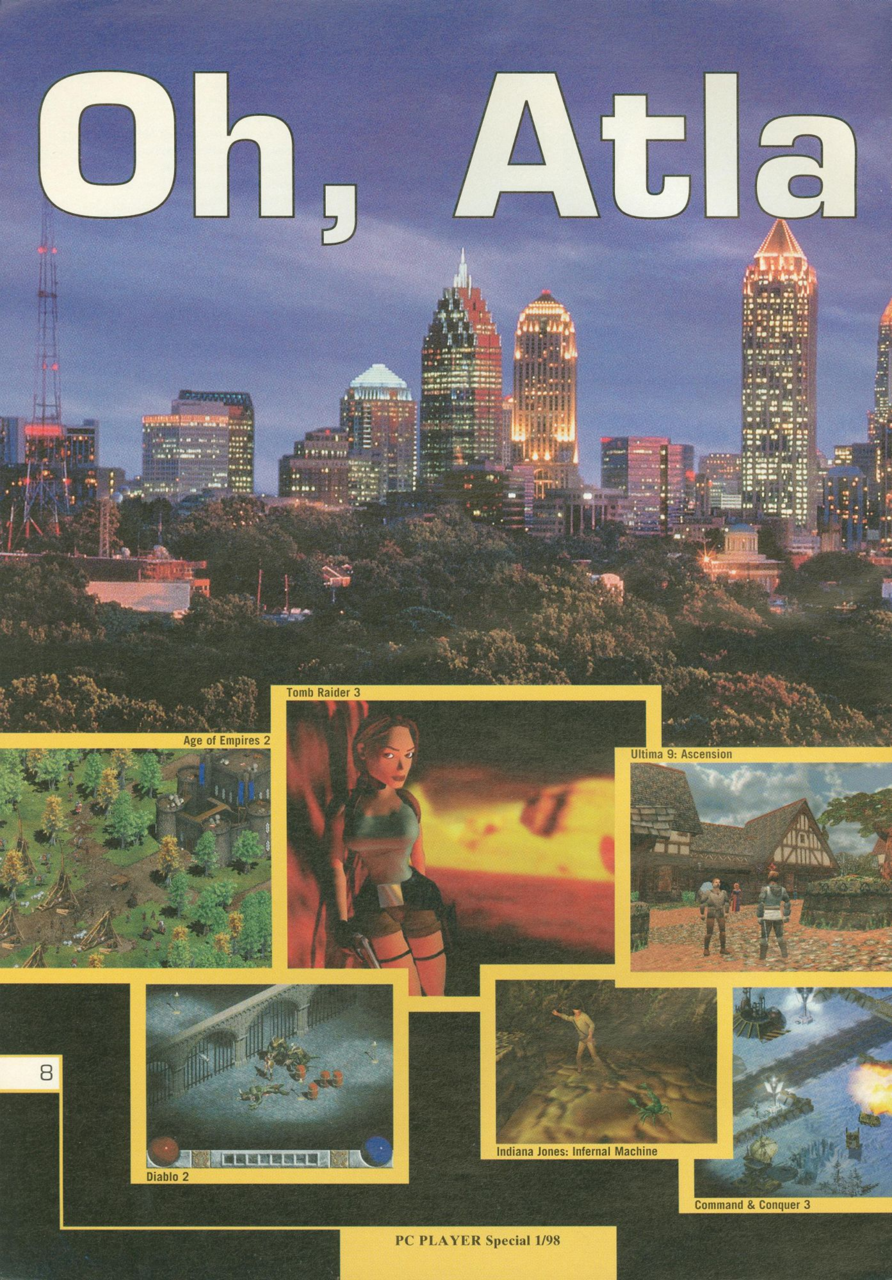
Bei hunderten von Spiele-Neuheiten kann man leicht den Überblick verlieren. Wir haben deshalb die wichtigsten Ankündigungen der E3-Messe unter diesem Menüpunkt zusammengefaßt. Hier können Sie munter nach Spielenamen, Herstellern und Genres sortieren, um sich die Infotexte häppchenweise durchzulesen. Außerdem finden Sie zahlreiche Zusatzbilder der neuen Spiele, die aus Platzgründen nicht mehr auf die Heftseiten paßten. *(hl)*

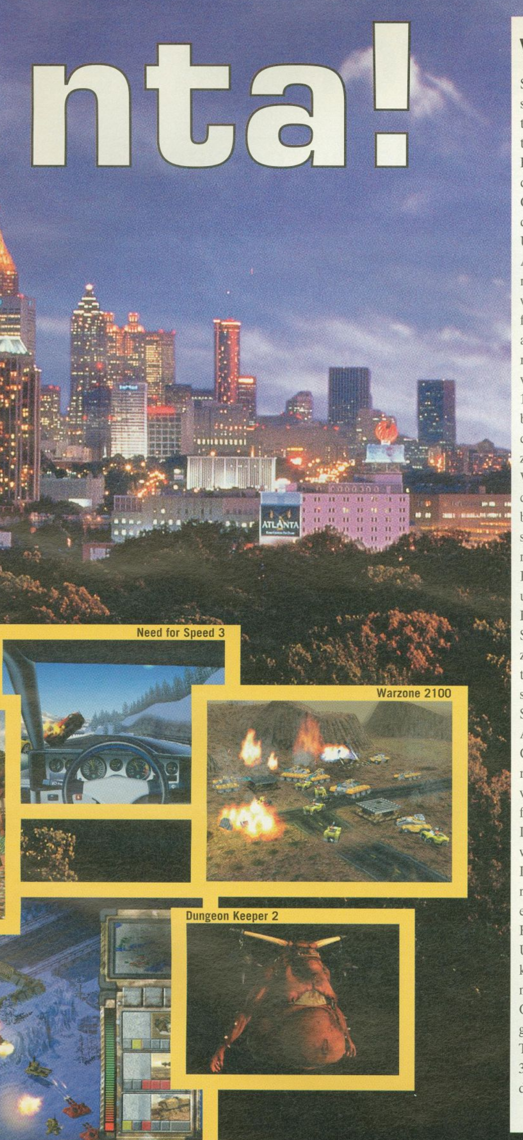
Spiele-Videothek



Wie geschmeidig wippt Lara Crofts Zopf in Tomb Raider 3? Welche Animationen bietet das neue Action-Adventure mit Indiana Jones? Wie kämpft und zaubert der Avatar im 3D-durchlüfteten neuen Ultima? Um solche Fragen zu beantworten, sagt ein Video mehr als tausend Standbilder. Wir haben deshalb einige Vorführungen besonders spannender E3-Neuheiten gefilmt, digitalisiert und auf die CD gepackt. Im Menüpunkt »Videos« können Sie die nachfolgenden Clips direkt anwählen:

- Age of Empires 2 (Microsoft)
- Alien Intelligence (Interplay)
- Babylon 5 (Sierra)
- Baldur's Gate (Interplay)
- Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun (Westwood)
- Cyberstorm 2 (Sierra)
- Descent 3 (Interplay)
- Diablo 2 (Blizzard)
- Drakan (Psygnosis)
- Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)
- Falcon 4.0 (Microprose)
- Fallout 2 (Interplay)
- Fighter Squadron (Activision)
- Force Commander (LucasArts)
- Gabriel Knight 3 (Sierra)
- Grim Fandango (LucasArts)
- Hardwar (Gremlin)
- Heavy Gear 2 (Activision)
- Indiana Jones and the Infernal Machine (LucasArts)
- Interstate 82 (Activision)
- King's Quest 8 (Sierra)
- Lander (Psygnosis)
- M.A.X. 2 (Interplay)
- Mechwarrior 3 (Microprose)
- Newman/Haas Racing (Psygnosis)
- Panzer Elite (Psygnosis)
- Rayman 2 (UBI-Soft)
- Ring (Cryo)
- Roque Squadron (LucasArts)
- SWAT 2 (Sierra)
- Tanktics (Gremlin)
- Tomb Raider 3 (Eidos)
- Ultima 9: Ascension (Origin)


Oh, Atla
Tomb Raider 3
Age of Empires 2
Ultima 9: Ascension
Diablo 2
Indiana Jones: Infernal Machine
Command & Conquer 3



Vom 27. – 30. Mai 1998 standen selbst Coca-Cola, der olympische Park und CNN im Schatten eines Messeereignisses, das die verspielte Welt nach Atlanta blicken ließ. »Electronic Entertainment Expo« nennt sich die größte Computerspiele-Messe der Welt. Über 40.000 Fachbesucher aus 80 Ländern stürmten die Stände der rund 400 Aussteller im Messegelände am Georgia Dome. Ihr Ziel: einen ersten Blick auf die kommenden Hits im Millionengeschäft der Unterhaltungssoftware werfen.

Auf der E3-Messe gab es so viele Informationen zu verdauen und Spiele zu entdecken, daß wir ein ganzes Sonderheft mit der Neuheitenflut füllten. Werfen Sie jetzt schon einen Blick auf die Titel, die bis Mitte 1999 in den Händlerregalen auftauchen werden. Wir haben die Previews der kommenden PC-Hits zum einen auf 100 Heftseiten ausgebreitet, zum anderen die beiliegende CD-ROM damit gefüllt. Auf ihr finden Sie eine Datenbank der Messeneuheiten mit zahlreichen Videoclips.

Was waren die wichtigsten Messetrends? Nun, die großartigen neuen Spielideen wachsen bekanntlich nicht auf Bäumen. Dem Massengeschmack entsprechend liefern die Softwarefirmen gerne Nachfolger und Aufgüsse bewährter Rezepte ab; jeweils mit Fortschritten bei Grafik und Präsentation stilvoll veredelt.

Der »3D mit Blick von hinten auf die eigene Spielfigur«-Look wird nicht nur Tomb Raider 3 zieren; von King's Quest 8 bis Ultima 9 adaptieren alle möglichen Titel diese Grafik-Perspektive. Neben den üblichen Echtzeitstrategie-Schlachten und 3D-Shootern mausert sich das Action-Adventure zum am meisten beachteten Genre: ein bißchen rennen, hüpfen, kämpfen, rätseln und Gegenstände aufsammeln, dazu vielleicht noch eine dezente Rollenspiel-Prise – fertig ist das universelle Mischspiel.

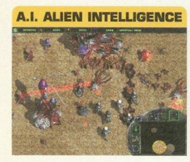
Der Nachfolger des guten alten CD-ROM-Laufwerks war ein Thema – aber kein großes. Für DVD werden demnächst zahlreiche aufgemotzte Umsetzungen altbekannter Titel erscheinen. Doch speziell für DVD entwickelte High-End-Spiele sind erst einmal Mangelware. Um die Anschaffung einer 3D-Beschleunigerkarte kommt der Spieler von heute hingegen nicht herum. Nahezu jede Neuheit reizt diese Grafik-Nachbrenner aus; immer mehr Programme verlangen gar zwingend ein solches Turbo-Kärtchen. Oft gesehen: hochauflösende 3D-Orgien, die von der Power der neuen Voodoo-2-Beschleuniger Gebrauch machen.

(mk/hl)

Spiele von A-Z

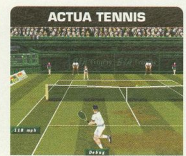
Die wichtigsten Neuheiten der E3

A.I. ALIEN INTELLIGENCE



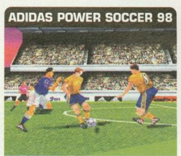
Hersteller: Interplay
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.interplay.com

ACTUA TENNIS



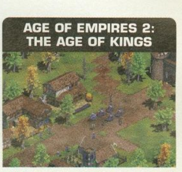
Hersteller: Gremlin
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.gremlin.co.uk

ADIDAS POWER SOCCER 98



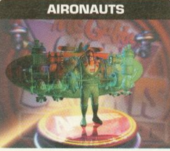
Hersteller: Psygnosis
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.psygnosis.com

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS



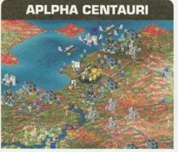
Hersteller: Microsoft
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 99
www.microsoft.com/games

AIRONAUTS



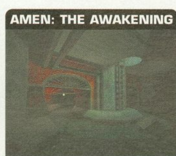
Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: SF-Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.infogrames.com

APLPHA CENTAURI



Hersteller: Firaxis
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.firaxis.com

AMEN: THE AWAKENING



Hersteller: Cavedog
Genre: Adventure
Termin: 3. Quartal 99
www.cavedog.com

ANACHRONOX



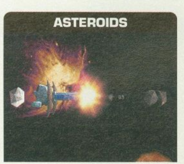
Hersteller: Eidos
Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 99
www.eidosinteractive.com

ASHERON'S CALL



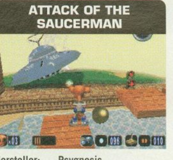
Hersteller: Microsoft
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.microsoft.com/games

ASTEROIDS



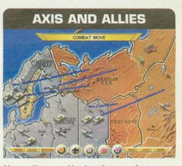
Hersteller: Activision
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.activision.com

ATTACK OF THE SAUCERMAN



Hersteller: Psygnosis
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.psygnosis.com

AXIS AND ALLIES



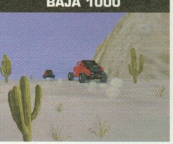
Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.hasbro-interactive.com

BABYLON 5 SPACE COMBAT GAME



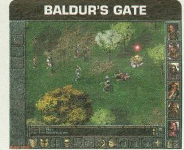
Hersteller: Sierra
Genre: SF-Simulation
Termin: 1. Quartal 99
www.sierra.com

BAJA 1000



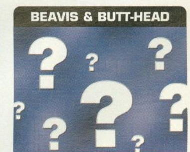
Hersteller: Red Orb
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.redorb.com

BALDUR'S GATE



Hersteller: Interplay
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.interplay.com

BEAVIS & BUTT-HEAD



Hersteller: GT Interactive
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

BENEATH



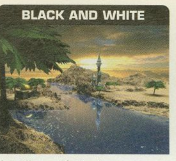
Hersteller: Activision
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.activision.com

BIRTH OF A FEDERATION



Hersteller: Microprose
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.microprose.com

BLACK AND WHITE



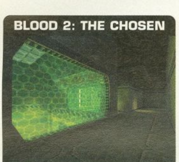
Hersteller: Lionhead
Genre: Strategie
Termin: 1999
www.lionhead.co.uk

BLADE



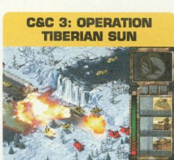
Hersteller: Gremlin
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 98
www.gremlin.co.uk

BLOOD 2: THE CHOSEN



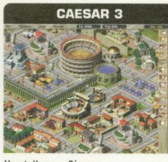
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

C&C 3: OPERATION TIBERIAN SUN



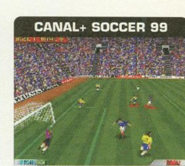
Hersteller: Westwood Studios
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.westwood.com

CAESAR 3



Hersteller: Sierra
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

CANAL+ SOCCER 99



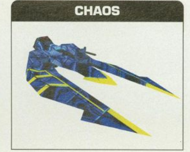
Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.infogrames.com

CENTIPEDE



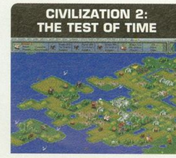
Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.hasbro-interactive.com

CHAOS



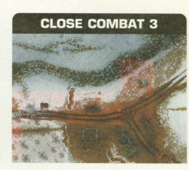
Hersteller: UBI-Soft
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.ubisoft.de

CIVILIZATION 2: THE TEST OF TIME



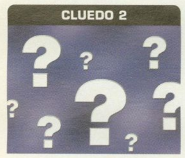
Hersteller: Microprose
Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 99
www.microprose.com

CLOSE COMBAT 3



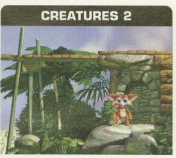
Hersteller: Microsoft
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 99
www.microsoft.com/games

CLUEDO 2



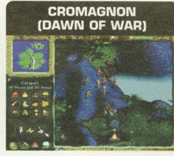
Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.hasbro-interactive.com

CREATURES 2



Hersteller: Mindscape/SSI
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.mindscape.com

CROMAGNON (DAWN OF WAR)



Hersteller: Virgin
Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 98
www.vid.de

DAIKATANA



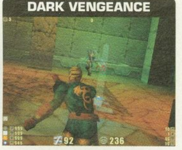
Hersteller: Eidos
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

DARK REIGN 2



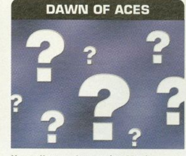
Hersteller: Activision
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 99
www.activision.com

DARK VENGEANCE



Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

DAWN OF ACES



Hersteller: Interactive Magic
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.imagicgames.com

DELTA FORCE



Hersteller: NovaLogic
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.novalogic.com

DESCENT 3



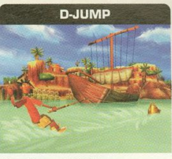
Hersteller: Interplay
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.interplay.com

DIABLO 2



Hersteller: Blizzard
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.blizzard.com

D-JUMP



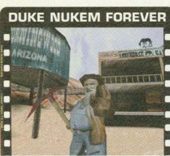
Hersteller: UBI Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.ubisoft.de

DRAKAN



Hersteller: Psygnosis
Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 99
www.psygnosis.com

DUKE NUKEM FOREVER



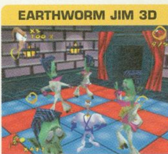
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

DUNGEON KEEPER 2



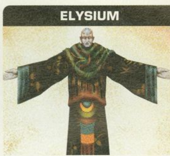
Hersteller: Bullfrog
Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 99
www.bullfrog.co.uk

EARTHWORM JIM 3D



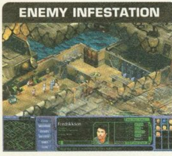
Hersteller: Interplay
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.interplay.com

ELYSIUM



Hersteller: Cavedog
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 99
www.cavedog.com

ENEMY INFESTATION



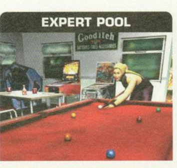
Hersteller: Ripcord Games
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.ripcordgames.com

EUROPEAN AIR WAR



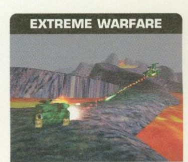
Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.microprose.com

EXPERT POOL



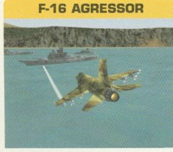
Hersteller: Psygnosis
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.psygnosis.com

EXTREME WARFARE



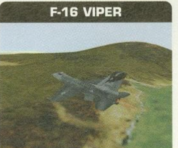
Hersteller: Red Orb
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.redorb.com

F-16 AGRESSOR



Hersteller: Virgin
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.vid.com

F-16 VIPER



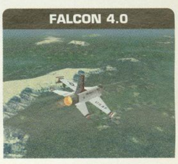
Hersteller: NovaLogic
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.novalogic.com

F22 TOTAL AIR WAR



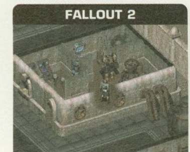
Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.infogrames.com

FALCON 4.0



Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.microprose.com

FALLOUT 2



Hersteller: Interplay
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.interplay.com

FIGHTER DUEL 2.0



Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.infogrames.com

FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944



Hersteller: Jane's Combat Sim.
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.janes.ea.com

FIGHTER SQUADRON



Hersteller: Activision
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.activision.com

FIGHTING STEEL



Hersteller: Mindscape/SSI
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.mindscape.com

FINAL FANTASY VII



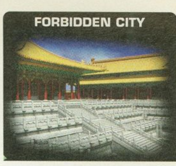
Hersteller: Eidos
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

FLY



Hersteller: G.O.D.
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.godgames.com

FORBIDDEN CITY



Hersteller: Cryo
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.cryo-interactive.com



FORCE COMMANDER



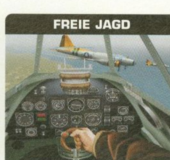
Hersteller: LucasArts
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.lucasarts.com

FORMEL 1 '98



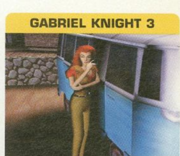
Hersteller: Psygnosis
Genre: Rennspiel
Termin: 1. Quartal 99
www.psygnosis.com

FREIE JAGD



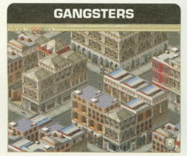
Hersteller: Psygnosis
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

GABRIEL KNIGHT 3



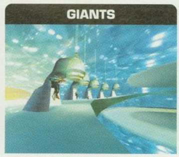
Hersteller: Sierra
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

GANGSTERS



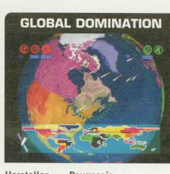
Hersteller: Eidos
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

GIANTS



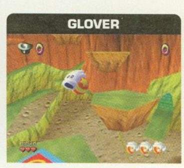
Hersteller: Interplay
Genre: Action/Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.interplay.com

GLOBAL DOMINATION



Hersteller: Psygnosis
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

GLOVER



Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Geschicklichkeit
Termin: 4. Quartal 98
www.hasbro-interactive.com

GOOD & EVIL

Hersteller: Cavedog
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 99
www.cavedog.com

GRAND PRIX LEGENDS



Hersteller: Sierra
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.sierra.com

GRIM FANDANGO



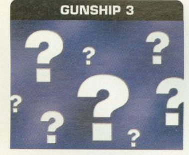
Hersteller: LucasArts
Genre: Adventure
Termin: 3. Quartal 98
www.lucasarts.com

GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE



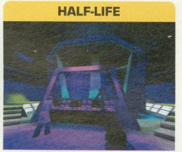
Hersteller: Microprose
Genre: Stategie
Termin: 3. Quartal 98
www.microprose.com

GUNSHIP 3



Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Termin: 2 Quartal 99
www.microprose.com

HALF-LIFE



Hersteller: Siera
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.sierra.com

HARDWAR



Hersteller: Gremlin
Genre: SF-Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.gremlin.co.uk

HEAVY GEAR 2



Hersteller: Activision
Genre: SF-Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.activision.com

H.E.D.Z.

Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.hasbro-interactive.com

HERETIC 2



Hersteller: Activision
Genre: Action/Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.activision.com

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3



Hersteller: 3DO
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.3do.com

HIRED GUNS



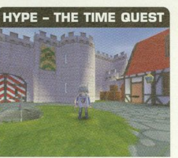
Hersteller: Psygnosis
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

HOMEWORLD



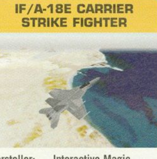
Hersteller: Sierra
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

HYPE - THE TIME QUEST



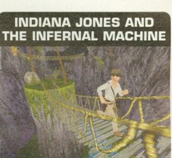
Hersteller: UBI-Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.ubisoft.de

IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER



Hersteller: Interactive Magic
Genre: Simulation
Termin: 2. Quartal 98
www.imagicgames.com

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



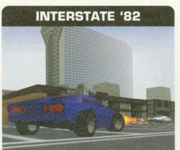
Hersteller: LucasArts
Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 99
www.lucasarts.com

INERTIA



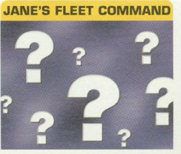
Hersteller: Microsoft
Genre: Rennspiel
Termin: 1. Quartal 99
www.microsoft.com/games

INTERSTATE '82



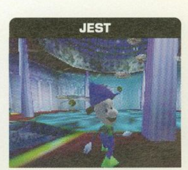
Hersteller: Activision
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.activision.com

JANE'S FLEET COMMAND



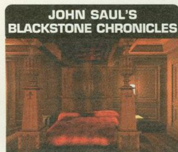
HHersteller: Jane's Combat Sim.
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.janes.ea.com

JEST



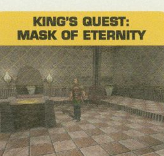
Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.infogrames.com

JOHN SAUL'S BLACKSTONE CHRONICLES



Hersteller: Mindscape/SSI
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.mindscape.com

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY



HHersteller: Sierra
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

KINGPIN



Hersteller: Interplay
Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 99
www.interplay.com

KLINGON HONOR GUARD



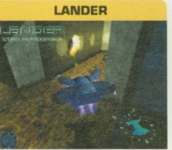
Hersteller: Microprose
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.microprose.com

KNOCKOUT KINGS



Hersteller: EA Sports
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.easports.com

LANDER



Hersteller: Psygnosis
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

LANDS OF LORE 3



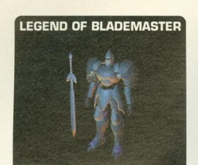
Hersteller: Westwood Studios
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.westwood.com

L.A.P.D. 2100 AD



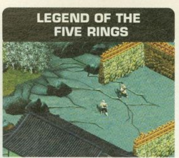
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.ea.com

LEGEND OF BLADEMASTER



Hersteller: Ripcord Games
Genre: Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 99
www.ripcordgames.com

LEGEND OF THE FIVE RINGS



Hersteller: Activision
Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.activision.com

LODE RUNNER 2



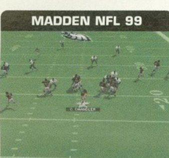
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.gtinteractive.com

MACHINES



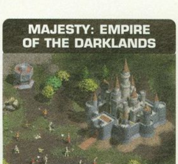
Hersteller: Acclaim
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.acclaimnation.com

MADDEN NFL 99



Hersteller: EA Sports
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.easports.com

MAJESTY: EMPIRE OF THE DARKLANDS



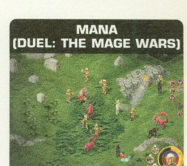
Hersteller: Ripcord Games
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 99
www.ripcordgames.com

MALKARI



Hersteller: Interactive Magic
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.imagicgames.com

MANA (DUEL: THE MAGE WARS)



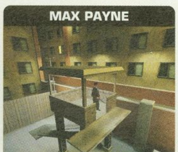
Hersteller: Virgin
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.vid.de

M.A.X 2



Hersteller: Interplay
Genre: Stategie
Termin: 2. Quartal 98
www.interplay.com

MAX PAYNE



Hersteller: G.O.D.
Genre: Action
Termin: 2. Quartal 99
www.godgames.com

MECHWARRIOR 3



Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Termin: 2. Quartal 99
www.microprose.com

MESSIAH



Hersteller: Shiny Entertainment
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.shiny.com

MIG-29 FULCRUM



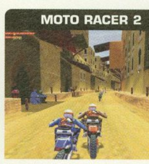
Hersteller: NovaLogic
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.novalogic.com

MISSING IN ACTION



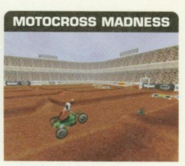
Hersteller: GT Interactive
Genre: Simulation
Termin: 2. Quartal 98
www.gtinteractive.com

MOTO RACER 2



Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.ea.com

MOTOCROSS MADNESS



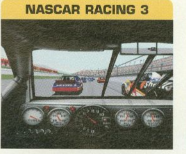
Hersteller: Microsoft
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.microsoft.com/games

MS COMBAT FIGHT SIMULATOR



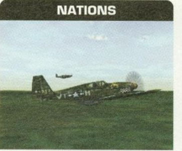
Hersteller: Microsoft
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.microsoft.com/games

NASCAR RACING 3



Hersteller: Sierra
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

NATIONS



Hersteller: Psygnosis
Genre: Simulation
Termin: 1. Quartal 99
www.psygnosis.com

NBA LIVE 99



Hersteller: EA Sports
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.easports.com

NEED FOR SPEED 3

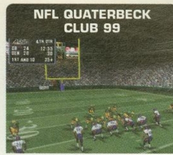
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.ea.com

NEWMANN/HAAS RACING



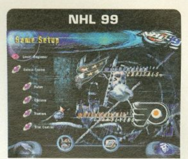
Hersteller: Psygnosis
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.psygnosis.com

NFL QUATERBECK CLUB 99



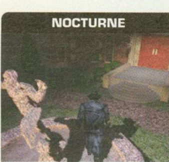
Hersteller: Acclaim
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.acclaimnation.de

NHL 99



Hersteller: Electronic Arts
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.easports.com

NOCTURNE



Hersteller: G.O.D.
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 99
www.godgames.com

O.D.T.



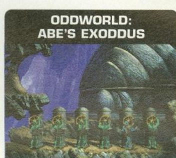
Hersteller: Psygnosis
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

OBLIVION



Hersteller: Microsoft
Genre: SF-Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.microsoft.com/games

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS



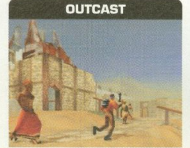
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

OMIKRON



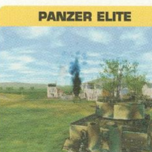
Hersteller: Eidos
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

OUTCAST



Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 98
www.infogrames.com

PANZER ELITE

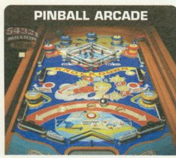


Hersteller: Psygnosis
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

PEOPLE'S GENERAL

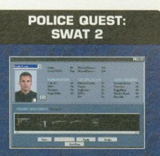
Hersteller: Mindscape/SSI
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.mindscape.com

PINBALL ARCADE



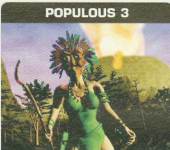
Hersteller: Microsoft
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.microsoft.com/games

POLICE QUEST: SWAT 2



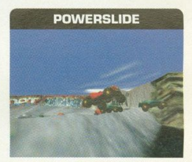
Hersteller: Sierra
Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 98
www.sierra.com

POPULOUS 3



Hersteller: Bullfrog
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.bullfrog.co.uk

POWERSLIDE



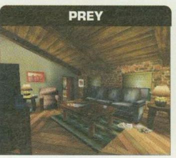
Hersteller: GT Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

PRAX WARS



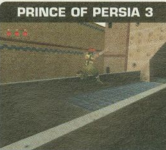
Hersteller: Electronic Arts
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 99
www.ea.com

PREY



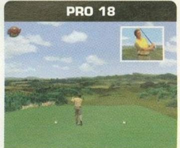
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 99
www.gtinteractive.com

PRINCE OF PERSIA 3



Hersteller: Red Orb
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.redorb.com

PRO 18

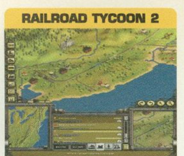


Hersteller: Psygnosis
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.psygnosis.com

QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE

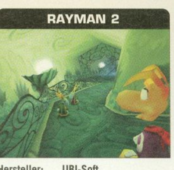
Hersteller: Sierra
Genre: Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 98
www.sierra.com

RAILROAD TYCOON 2



Hersteller: G.O.D.
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.godgames.com

RAYMAN 2



Hersteller: UBI-Soft
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.ubisoft.de

REBEL MOON REVOLUTION



Hersteller: GT Interactive
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

RECOIL



Hersteller: Virgin
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.vid.de

REDLINE



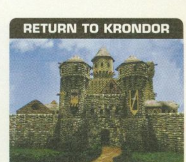
Hersteller: Accolade
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.accolade.com

REQUIEM: WRATH OF THE FALLEN



Hersteller: 3DO
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 99
www.3do.com

RETURN TO KRONDOR



Hersteller: Sierra
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

REVENANT



Hersteller: Eidos
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

REVENGE OF ARCADE



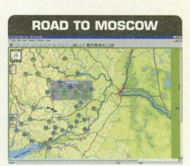
Hersteller: Microsoft
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.microsoft.com/games.com

RING



Hersteller: Cryo
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.cryo-interactive.com

ROAD TO MOSCOW



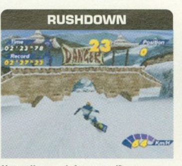
Hersteller: Interactive Magic
Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.imagicgames.com

ROGUE SQUADRON (STAR WARS)



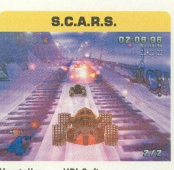
Hersteller: LucasArts
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.lucasarts.com

RUSHDOWN



Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.infogrames.com

S.C.A.R.S.



Hersteller: UBI Soft
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.ubisoft.de

SAGA – RAGE OF THE VIKINGS



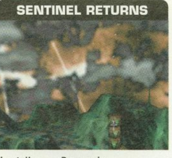
Hersteller: Cryo
Genre: Stategie
Termin: 4. Quartal 98
www.cryo-interactive.com

SBK – SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



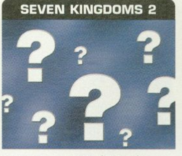
Hersteller: Virgin
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 99
www.vid.de

SENTINEL RETURNS



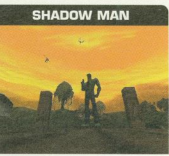
Hersteller: Psygnosis
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.psygnosis.com

SEVEN KINGDOMS 2



Hersteller: Interactive Magic
Genre: Strategie
Termin: 1999
www.imagicgames.com

SHADOW MAN



Hersteller: Acclaim
Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 99
www.acclaimnation.com

SHADOWPACT

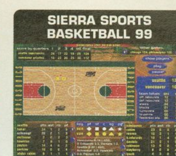
Hersteller: Blue Byte
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.bluebyte.com

DIE SIEDLER 3



Hersteller: Blue Byte
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.bluebyte.com

SIERRA SPORTS BASKETBALL 99



Hersteller: Sierra
Genre: Sportspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.sierra.com

SIERRA SPORTS FOOTBALL PRO 99



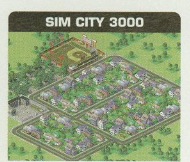
Hersteller: Sierra
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.sierra.com

SIERRA SPORTS GOLF PRO 99



Hersteller: Sierra
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.sierra.com

SIM CITY 3000



Hersteller: Maxis
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.maxis.com

SIN

Hersteller: Activision
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.activision.com

SLAVE ZERO

Hersteller: Accolade
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 99
www.accolade.com

SOULBRINGER



Hersteller: Gremlin
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.gremlin.co.uk

SPACE BUNNIES MUST DIE



Hersteller: Ripcord Games
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 98
www.ripcordgames.com

SPACE CIRCUS

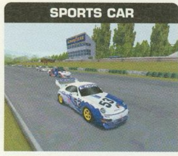


HHersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 98
www.ripcordgames.com

SPEEDBUSTER

Hersteller: UBI-Soft
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.ubisoft.de

SPORTS CAR

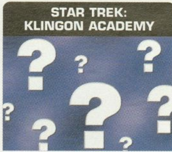


Hersteller: Virgin
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.vid.de

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

Hersteller: GT Interactive
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 99
www.gtinteractive.com

STAR TREK: KLINGON ACADEMY



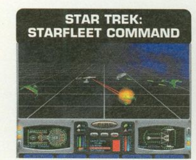
Hersteller: Interplay
Genre: SF-Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.interplay.com

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY



Hersteller: Interplay
Genre: Adventure
Termin: 2. Quartal 99
www.interplay.com

STAR TREK: STARFLEET COMMAND



Hersteller: Interplay
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.interplay.com

STARCON



Hersteller: Accolade
Genre: SF-Simulation
Termin: 1. Quartal 99
www.accolade.com

STARSHIP TROOPERS

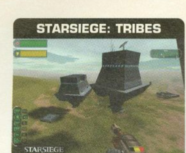


Hersteller: Microprose
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.microprose.com

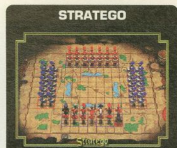
STARSIEGE



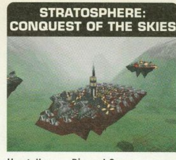
Hersteller: Dynamix
Genre: SF-Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.dynamix.com

STARSIEGE: TRIBES


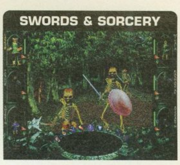
Hersteller: Dynamix
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 98
www.dynamix.com

STRATEGO


Hersteller: Hasbro Interactive
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.hasbro-interactive.com

STRATOSPHERE: CONQUEST OF THE SKIES


Hersteller: Ripcord Games
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.ripcordgames.com

SWORDS & SORCERY


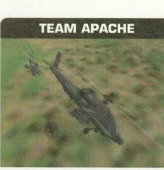
Hersteller: Virgin
Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.vid.de

TANKTICS

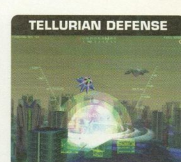

Hersteller: Gremlin
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.gremlin.co.uk

TARTAN ARMY


Hersteller: Eidos
Genre: Action
Termin: 1. Quartal 99
www.eidosinteractive.com

TEAM APACHE


Hersteller: Mindscape/SSI
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.mindscape.com

TELLURIAN DEFENSE


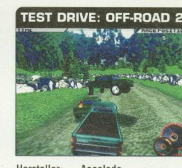
Hersteller: Psygnosis
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.psygnosis.com

TERRA VICTUS

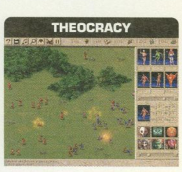

Hersteller: Ripcord Games
Genre: Stategie
Termin: 3. Quartal 98
www.ripcordgames.com

TEST DRIVE 5


Hersteller: Accolade
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.accolade.com

TEST DRIVE: OFF-ROAD 2


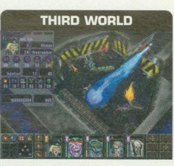
Hersteller: Accolade
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.accolade.com

THEOCRACY


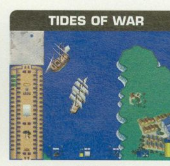
Hersteller: Interactive Magic
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.imagicgames.com

THIEF – THE DARK PROJECT

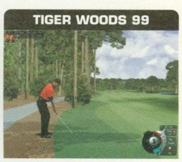

Hersteller: Eidos
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

THIRD WORLD


Hersteller: Activision
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 99
www.activision.com

TIDES OF WAR


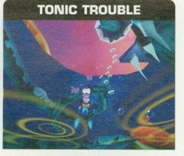
Hersteller: GT Interactive
Genre: Strategie
Termin: 2. Quartal 98
www.gtinteractive.com

TIGER WOODS 99


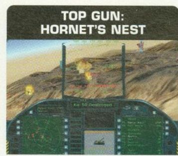
Hersteller: EA Sports
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.easports.com

TOMB RAIDER 3

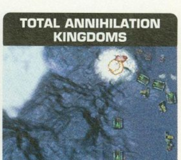

Hersteller: Eidos
Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

TONIC TROUBLE


Hersteller: UBI-Soft
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.ubisoft.de

TOP GUN: HORNET'S NEST


Hersteller: Microprose
Genre: Simulation
Termin: 4. Quartal 98
www.microprose.com

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS


Hersteller: Cavedog
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.cavedog.com

TRANS-AM RACING '68–'72

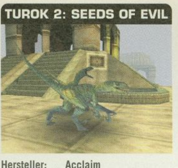
Hersteller: GT Interactive
Genre: Rennspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.gtinteractive.com

TRIBAL LORE



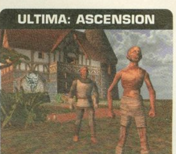
Hersteller: Gremlin
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.gremlin.co.uk

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



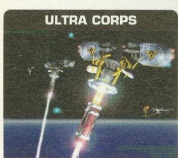
Hersteller: Acclaim
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.acclaimnation.com

ULTIMA: ASCENSION



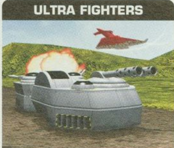
Hersteller: Origin
Genre: Action-Adventure
Termin: 1. Quartal 99
www.origin.ea.com

ULTRA CORPS



Hersteller: Microsoft
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 98
www.microsoft.com/games

ULTRA FIGHTERS



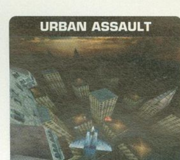
Hersteller: Interactive Magic
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.imagicgames.com

UPRISING 2



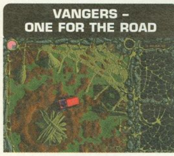
Hersteller: 3DO
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.3do.com

URBAN ASSAULT



Hersteller: Microsoft
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.microsoft.com/games

VANGERS – ONE FOR THE ROAD



Hersteller: Interactive Magic
Genre: Action
Termin: 3. Quartal 98
www.imagicgames.com

VIVA SOCCER



Hersteller: Virgin
Genre: Sportspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.vid.de

V-RALLY

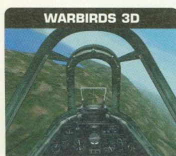


Hersteller: Infogrames/Ocean
Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 98
www.infogrames.com

WAR OF THE WORLDS

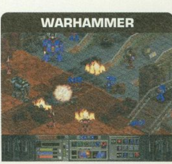
Hersteller: GT Interactive
Genre: Action-Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.gtinteractive.com

WARBIRDS 3D



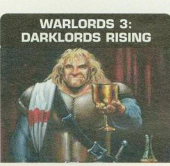
Hersteller: Interactive Magic
Genre: Simulation
Termin: 2. Quartal 98
www.imagicgames.com

WARHAMMER



Hersteller: Mindscape/SSI
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 98
www.mindscape.com

WARLORDS 3: DARKLORDS RISING



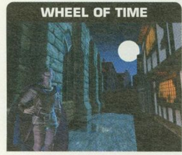
Hersteller: Red Orb
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.redorb.com

WARZONE 2010



Hersteller: Eidos
Genre: Strategie
Termin: 3. Quartal 98
www.eidosinteractive.com

WHEEL OF TIME



Hersteller: GT Interactive
Genre: Action-Strategie
Termin: 2. Quartal 99
www.gtinteractive.com

WORLD AIR POWER: ISRAELI AIR FORCE



Hersteller: Jane's Combat Simulations
Genre: Simulation
Termin: 3. Quartal 98
www.janes.ea.com

X-COM: ALLIANCE



Hersteller: Microprose
Genre: Action
Termin: 2. Quartal 99
www.microprose.com

YOUNGBLOOD



Hersteller: GT Interactive
Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 98
www.gtinteractive.com

3DO

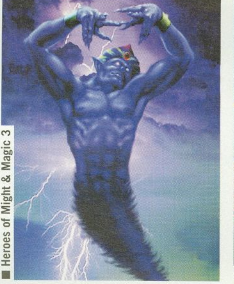
- Heroes of Might & Magic 3 [Strategie, 4. Quartal 98]
- Uprising 2 [Strategie-Action, 4. Quartal 98]
- Requiem: Wrath of the Fallen [Action, 1. Quartal 99]
- Vegas Games 99 [Simulation, 3. Quartal 98]

Das vom früheren Electronic-Arts-Boß Trip Hawkins gegründete Unternehmen 3DO arbeitet immer noch hart an der Umstrukturierung vom Hardwarehersteller - man erinnere sich an die gefloppte 3DO-Spielkonsole - zum reinen Softwareentwickler. Hilfreich war dabei die Übernahme von New World Computing, die gerade mit **Heroes of Might & Magic 3** an einem neuen Strategiespiel basteln. Sie kontrollieren hier die Helden von Erathia und versuchen, den König aus der Gefangenschaft seines untoten Körpers zu befreien. Die Bildschirmauflösung wurde auf 800 x 600 Pixel erhöht und verfügt nun über satte 16-Bit-Farbtiefe. Auch das Interface für die Fantasy-Schlachten wurde verbessert und die Ansicht um 50 Prozent erhöht. In acht neuen Städte führen Sie sechzehn neue Helden in den Kampf gegen 120 verschiedene Gegner. Zaubersprüche können nun miteinander kombiniert werden und neue, geheimnisvolle Orte haben eine direkte Auswirkung auf die Statistiken Ihrer Charaktere. Bis zu acht Spieler messen sich im Multiplayer-Modus.

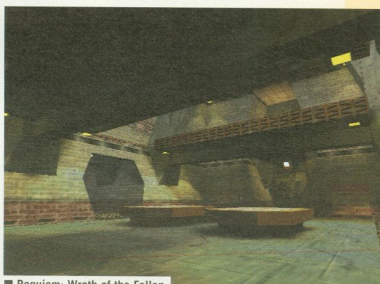





Heroes of Might & Magic 3



Heroes of Might & Magic 3



Requiem: Wrath of the Fallen

Himmel und Hölle prallen in **Requiem: Wrath of the Fallen** aufeinander. Als Oberengel Malachi führen Sie Ihre himmlischen Heerscharen in den Kampf gegen die Ausgeburten der Hölle. Dazu steht Ihnen ein beachtliches Arsenal göttlicher Fähigkeiten zur Verfügung. Sie können etwa Heuschreckenplagen heraufbeschwören, auf dem Wasser wandeln, Gegner zu Salzsäulen erstarren lassen, oder wenn Sie wollen, deren Blut zum Kochen bringen. Doch nicht alle Charaktere in Requiem sind bösartig, einige können Ihnen unter die Arme greifen und neue Aufgaben zuweisen.

Uprising 2

Die leistungsfähige 3D-Engine erlaubt Schatten, Explosionen und Echtzeit-Lichteffekte bis ins Detail. Requiem ist in erster Linie ein 3D-Shooter, verfügt aber gleichzeitig über eine stattliche Anzahl an Rätseln. Vom selben Entwicklerteam stammt auch **Uprising 2**. In diesem Hybridspiel, das erneut die Genres Echtzeitstrategie und 3D-Action kombiniert, übernehmen Sie die strategische Planung und das direkte Kommando an der Front. Sie können jederzeit selbst zur Waffe greifen oder sich in einen Panzer setzen, um der außerirdischen Bedrohung ein Ende zu machen. Wettereffekte, ein anwählbarer Schwierigkeitsgrad und die Möglichkeit, Ihre Vehikel nach Ihren Vorstellungen auszurüsten, gehören zu den neuen Funktionen. Außerdem wird ein Level-Editor dazugepackt. **Vegas Games 99** ist ein typisches Casino-Programm der amerikanischen Machart.



Requiem: Wrath of the Fallen

Craps, Deuces und andere Spiele, die in deutschen Casinos unüblich sind, sorgen für Konfusion. Roulette (mit Doppelnull) und Blackjack sind hingegen auch hierzulande bestens bekannt. *(mk)*

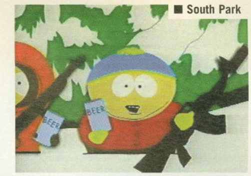
ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1991
- Firmensitz: Redwood City, Kalifornien, USA
- Kontakt: (0211) 33 80 033
- Wichtige Spiele: Uprising (1997), Might & Magic 6 (1998), Army Men (1998)
- Internet: www.3do.com

Undank ist der Welt der Lohn

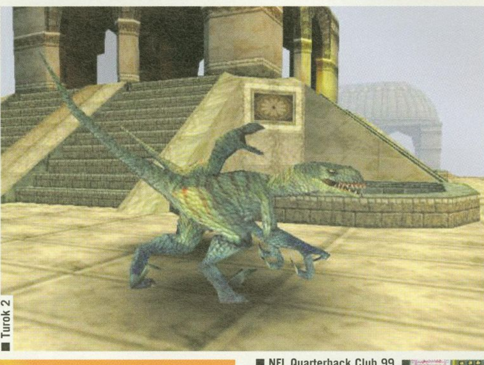
Uprising kombinierte als erstes Programm Echtzeitstrategie und 3D-Action, ging im letztjährigen Weihnachtstrubel aber kommerziell gesehen ziemlich unter. Vielleicht wird der verbesserte Nachfolger zum verdienten Hit.
Trotz engelhafter Rahmenhandlung geht es bei Requiem überaus heftig zur Sache: Der schnelle Shooter könnte so manchen irdischen Jugendschutz aufschrecken.
Gemächlich, aber spielerisch ausgereift: Heroes 3 ist eine feste Bank für rundenorientierte Fantasy-Strategen.

Acklaim®



■ South Park

- ■ Machines [Strategie, 4. Quartal 98]
- ■ NFL Quaterback Club 99 [Sportspiel, 3. Quartal 98]
- ■ Shadow Man [Action-Adventure, 1. Quartal 99]
- ■ South Park [Action-Adventure, 1. Quartal 99]
- ■ Turok 2: Seeds of Evil [Action, 4. Quartal 98]


■ Turok 2

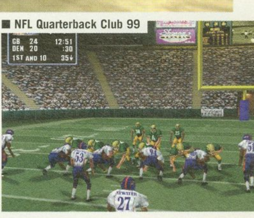
Nach den Erfolgen von Turok und Forsaken konzentriert sich Acclaim immer stärker auf den PC-Markt. **Shadowman** ist ein 3D-Shooter, der von dem Turok-Designteam entwickelt wird. Eine Voodoo-Priesterin verwandelt den Berufskiller MikeLe Roi in einem mystischen Krieger, der sich mit Waffen und Magie gegen untote Massenmörder und lebende Psychopathen zur Wehr setzt. Shadowman basiert auf der gleichnamigen Figur, die bei Acclaim Comics entwickelt wurde.

■ Shadowman

Der Urzeit-Actionhit vom letzten Jahr wird natürlich fortgesetzt: **Turok 2: Seeds of Evil** knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Diesmal geht es gegen den außerirdischen Bösewicht Primagen, dessen Raumschiff auf der Erde notlanden mußte. Die Story ist etwas komplexer als beim ersten Teil und die Anzahl der Rätsel ist ebenfalls gestiegen. Das lineare Gameplay wurde durch eine dynamische Story ersetzt. Es ist teilweise sogar notwendig, bereits abgeschlossene Level wieder zu besuchen, um neue Gegenstände zu orten oder Türen und Durchgänge zu neuen Level zu öffnen. Über 40 Kreaturen bevölkern die Spielumgebung. Neben den allgegenwärtigen Dinosauriern müssen Sie sich auch gegen eine Meute bis an die Zähne bewaffneter Aliens behaupten. Die überarbeitete Grafik-Engine ermöglicht bessere Explosionen und Lichteffekte.

Die verlockende Mischung aus Echtzeitstrategie und 3D-Grafik wird bei **Machines** bemüht. Die von Ihnen gebauten Kampfmaschinen unterscheiden sich in Sachen künstlicher Intelligenz und Wahrnehmungsfähigkeiten voneinander. Niedliche Waffen wie das Schwarze Loch für den Hausgebrauch möbeln die Blechschlachten auf. **NFL Quarterback Club 99** ist eine Football-Simulation, die bereits auf dem Nintendo 64 viel Lob erntete.

Die letzte Ankündigung in Acclaims Messe-Line-up ist ein Titel, mit dem man in Deutschland (noch) nichts anfangen kann: **South Park**, eine fürchterlich schlecht animierte, aber dafür extrem komische TV-Zeichentrickserie, hat die USA im Sturm erobert. Demnächst soll auch das deutsche TV-Publikum in den Genuß der Abenteuer von vier naiven, großmäuligen Kids kommen. South Park kombiniert den bissigen Humor der Simpsons mit den kruden Lebensanschauungen von Beavis und Butt-Head. Lizenznehmer Acclaim plant zwei Spiele zur Serie: ein Action-Adventure im Stile von »Lost Vikings« sowie einen 3D-Shooter im typischen South-Park-Grafikstil. *(mk)*

■ NFL Quarterback Club 99


Dicke Wummen, ...

... Explosionen – da weiß man, was man hat: Turok 2 wird seine Käufer unter den Fans des Vorgängers finden. Zu den South-Park-Spielen kann man derzeit nur phantasieren; Acclaim zeigte lediglich Videos der Zeichentrickserie am Stand. Der anspruchvollste Vertreter im Acclain-Line-up ist mit Sicherheit Machines, das im Echtzeitstrategie-Bereich allerdings auf viel spektakuläre Konkurrenz trifft.

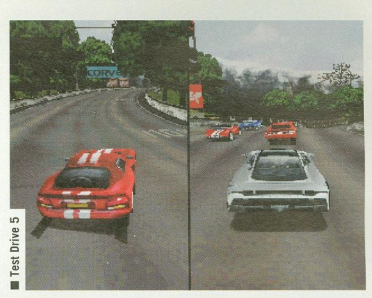
ECKDATEN

- ▶ Gründungsjahr: 1987
- ▶ Firmensitz: New York, USA
- ▶ Kontakt: (01805) 33 55 55
- ▶ Wichtige Spiele: Constructor (1997), Turok (1997), Forsaken (1998)
- ▶ Internet: www.acclaimnation.com



ACCOLADE

- Redline [3D-Action, 4. Quartal 98]
- Slave Zero [Action, 1. Quartal 99]
- StarCon [SF-Simulation, 1. Quartal 99]
- Test Drive 5 [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Test Drive: Off-Road 2 [Rennspiel, 4. Quartal 98]



■ Test Drive 5

Jede Menge Fortsetzungen, einen gänzlich neuen Titel und eine spannende Ankündigung gab es bei Accolade. Gleich zwei Test-Drive-Produkte locken den Spieler hinter das Lenkrad. **Test Drive 5** bietet 17 neue Rennstrecken und knapp 30 Autos. Das Programm ist auf einer neuen 3D-Engine aufgebaut. Außerdem können Sie nicht nur auf den vorgesehenen Asphaltwegen ordentlich gasgeben, sondern auch Abkürzungen einschlagen und Ihre Off-Road-Talente ausprobieren. Wer sich hingegen nur im Gelände wohl fühlt, ist mit **Test Drive: Off-Road 2** besser bedient. Es spritzt der Dreck, es knarzt der Allrad-Antrieb - Vollgas am Busen der Natur.

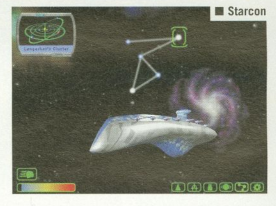
StarControl geht mittlerweile bereits in die vierte Auflage. Die Zahlen sind jedoch verschwunden - der neue Titel lautet schlicht **Starcon**. Damit weist Accolade gleichzeitig darauf hin, daß die Serie sich in eine völlig neue Richtung entwickelt hat. Denn im Gegensatz zu den Vorgängern liegt das Schwergewicht von Starcon auf Space-Combat-Action im allerbesten Wing-Commander-Stil. Vorbei ist es daher mit Ressourcen-Management und zweidimensionalen taktischen Schlachten.



■ Starcon

Damit wird man einige Fans der Serie sicher enttäuschen, dennoch verspricht sich Accolade von der Verlagerung ins Action-Genre größeres Interesse seitens der Spieler.

Starcon erfordert einen 3D-Beschleuniger und ein erster Blick auf die bildschirmfüllenden, farbenfrohen Schiffe bestätigt, daß die neue Hardware-basierte Engine äußerst leistungsfähig ist. Der einzige verbleibende Querverweis auf Starcons Herkunft ist die Spielumgebung, in der auf diverse Ereignisse aus den drei Vorgängern Bezug genommen wird. Der Spieler entscheidet sich für eine von drei Allianzen, die sich in Mentalität und Technologie genug voneinander unterscheiden, um Wiederspielbarkeit zu gewährleisten. Accolade plant großzügige Multiplayer-Unterstützung in Form einer speziellen Webseite, die eigene Mehrspieler-Szenarien bietet, die über die üblichen Deathmatch-Varianten hinausgeht.


■ Starcon

Redline ist eine Mischung aus Rennspiel und Action-Adventure. Als Mitglied einer Gang treten Sie mit Ihrem schwerbewaffneten Auto in einer Arena gegen Rivalen an. Sollten Sie als Sieger hervorgehen, erhalten Sie Geld- und Sachpreise, mit denen Sie Panzerung und Bewaffnung optimieren können. Redline wird mit der neuen Daedalus-Engine entwickelt, die eine 3D-Beschleunigerkarte voraussetzt. Mit **Slave Zero** schließlich agieren sie als Cyborg hinter den feindlichen Linien und üben sich solange als Saboteur, bis die ultimative Waffe in Ihren Besitz ist. Klar, daß Action dabei nicht zu kurz kommt. *(mk)*


■ Redline

Serienmodelle satt

Mit den Rennspiel-Fortsetzungen der Test-Drive-Reihe tuckert Accolade auf vertrautem Terrain mit wenig Innovations-Spielraum. Origineller könnten Redline und die neue Variante von StarControl ausfallen: Wenn es Accolade gelingt, die bestehende Fangemeinde bei der Stange zu halten und einen Teil der zahlreich vertretenen Wing-Commander-Fans hinzu zu gewinnen, könnte Starcon ein Überraschungshit werden.

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1984
- Firmensitz: San José, Kalifornien, USA
- Kontakt: (02408) 94 05 55
- Wichtige Spiele: Test Drive (1988), StarControl 2 (1992), Jack Nicklaus Golf 5 (1998)
- Internet: www.accolade.com

ACTIVISION®

- Asteroids [Action, 3. Quartal 98]
- Beneath [Action-Adventure, 4. Quartal 98]
- Dark Reign 2 [Strategie, 3. Quartal 99]
- Fighter Squadron [Simulation, 4. Quartal 98]
- Heavy Gear 2 [SF-Simulation, 4. Quartal 98]
- Heretic 2 [Action-Rollenspiel, 4. Quartal 98]
- Interstate 82 [Action-Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Legend of the Five Rings [Action-Rollenspiel, 4. Quartal 98]
- Sin [Action, 3. Quartal 98]
- Third World [Strategie, 1. Quartal 99]

Activision zeigte ein volles Programm, das sich aus diversen Fortsetzungen und neuen Titeln zusammensetzte. Ein gutes Jahr dürfte es noch dauern, bis **Dark Reign 2** das Licht der Monitore erblickt – aber das hat auch gute Gründe: Zum einen muß Activision ein neues Programmierteam mit der Echtzeitstrategie-Fortsetzung beauftragen. Zum anderen soll sich die Präsentation von der des Vorgängers radikal unterscheiden, denn neuerdings bekriegen sich die Futuro-Söldner in einer dreidimensionalen 3D-Umgebung. Statt des ehemaligen Massenansturms von Panzerhorden wird sich das Geschehen mehr auf kleinere Infanterietrupps konzentrieren. Basisaufbau und Rohstoffverwaltung sollen hingegen nach bewährtem Grundmuster ablaufen.



■ Third World

Kennen Sie Ron Millar? Zumindest haben Sie schon mal eines seiner Programme gespielt. Der Designer war zu seiner Blizzard-Zeit an der Entwicklung der Überhits Warcraft 2 und Diablo maßgeblich beteiligt. Zusammen mit dem Kollegen James Anhalt hat sich Ron mittlerweile selbständig gemacht. Das erste Spiel seiner eigenen Firma wird Activision veröffentlichen: **Third World** entführt Sie in eine postapokalyptische Welt, die von Mutanten, Außerirdischen, Cyborgs und Androiden bevölkert ist. Das Spielprinzip läßt sich am ehesten als »Echtzeit-Taktik mit Rollenspiel-Elementen« bezeichnen. Stellen Sie eine Bande von fünf Söldnern zusammen und steuern Sie die Meute über ein stufenlos zoom- und drehbares 3D-Areal. Charaktertalente und Statistiken werden nicht zu kurz kommen, dennoch soll Third World vor allem durch Spielbarkeit und einfache Steuerung glänzen. Ron Millar verspricht einen ähnlichen »gleich loslegen und sich wohlfühlen«-Effekt wie einst bei Diablo. In dem seit langem mit Spannung erwarte-



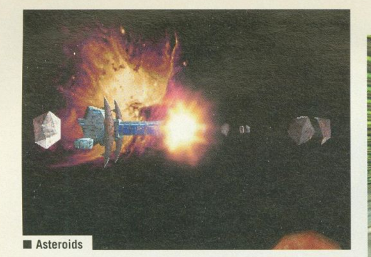
■ Sin

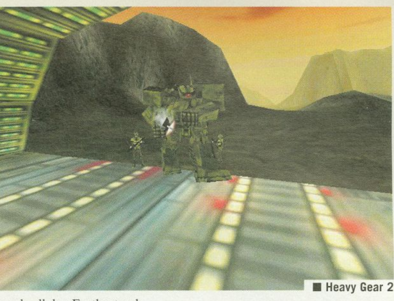

■ Third World


■ Sin

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1981
- Firmensitz: Santa Monica, Kalifornien, USA
- Kontakt: (01 90) 51 00 55
- Wichtige Spiele: Shanghai (1987), MechWarrior 2 (1995), Battlezone (1998)
- Internet: www.activision.com


■ Asteroids


■ Heavy Gear 2

ten 3D-Shooter **Sin** beschützen Sie die Bevölkerung vor den Folgen einer bewußtseinsverändernden Droge. Allerdings sind die braven Bürger nicht sonderlich scharf auf Ihre Hilfe; die wollen eigentlich lieber die Dröhnung per Pille. Diese hat allerdings den garstigen Nebeneffekt, ihre Konsumenten in unberechenbare Mutanten zu verwandeln. Hinter dem ganzen Ärger steckt die verführerische Chemikerin Alexis Sinclair, die mit Hilfe der Droge die Welt beherrschen will.

Retro-Gaming ist in! Spiele wie Load Runner oder Centipede feiern ein Comeback, da kann der Großvater der Weltraumballerei natürlich nicht fehlen. **Asteroids** tauchte 1979 erstmals in den Spielhalle auf und feiert heuer seine dreidimensionale Wiedergeburt auf dem PC. Sie steuern ein kleines Raumschiff über den Bildschirm und feuern solange auf umherfliegende Asteroiden und andere Objekte, bis die Spielumgebung aufgeräumt ist. Neben zeitgemäßer Technik verspricht Activision auch zahlreiche Erweiterungen beim Spieldesign.

Heavy Gear hat es im ersten Anlauf nicht geschafft, an den großen Erfolg der MechWarrior-Serie anzuknüpfen. Jetzt startet Activision mit **Heavy Gear 2** eine weitere Offensive im Sub-Genre der Kampfroboter-Simulation. Die neue Game-Engine macht einen soliden Eindruck. Sie verfügt über ein realistisches Physikmodell und ermöglicht photo-realistisches Terrain. Besonders beeindruckend sind die Effekte bei der Animation von Wasser und Wettereinflüssen. Eine interessante Neuerung für dieses Genre besteht darin, daß die Gears auch im Inneren von Gebäuden operieren. Dies gibt dem Spieler ungewöhnliche taktische Möglichkeiten. Die beiden verfehdeten Gruppen aus dem ersten Teil haben sich im Kampf gegen eine außerweltliche Bedrohung zusammengeschlossen. Eine neue Elitetruppe wird zur Weltraumbasis auf dem Planten Caprice transportiert und soll den Fortbestand des Planeten Terra Nova sichern. Sie übernehmen die Rolle eines Geschwaderkommandeurs innerhalb der neuen Allianz. Die Missionen eignen sich weniger für Einzelkämpfer, sondern sind wesentlich einfacher im Teamwork zu bewältigen. In Wing-Commander-ähnlichem Stil nehmen Sie selber an den Gefechten teil und sind gleichzeitig für die Koordination Ihres Geschwaders verantwortlich. Sie können Ihre Taktiken der jeweiligen Situation genau anpassen. Befehlen Sie Flankenmanöver, legen Sie einen Hinterhalt oder senden Sie eine Gruppe voraus, um den Gegner abzulenken. Heavy Gear 2 läßt sich nur mit einer 3D-Beschleunigerkarte spielen.

Heretic 2 heißt eine vielversprechende Mischung aus 3D-Shooter und Rollenspiel. Sie verkörpern Corvus, der im Vorgängerspiel von einem gewissen D'sparil in die Außenwelten verbannt wurde. Corvus, der über ausgeprägtes athletisches Können verfügt, springt, klettert und rennt durch die Landschaft, um dem Auslöser einer alles vernichtenden Pest auf die Schliche zu kommen. Ausgestattet mit einem magischen Bogen und Zaubersprüchen in Massen, soll er die wahnsinnig gewordenen Einwohner von Parthoris aus dem Weg räumen. Und das tun Sie besser schnell, denn der tödliche Virus geht auch im Körper Ihres Charakters munter zur Sache. Heretic 2 wird von Raven Software für Activision programmiert.

Auch sechs Jahre nach den Geschehnissen in Interstate 76 sind die Kleidung und Frisuren immer noch so peinlich wie auf dem eigenen Führerscheinfoto. In **Interstate 82** wird der dreidimensionale Kampf in Fahrzeugen aller Art fortgesetzt. In Ermange-



■ Heretic 2

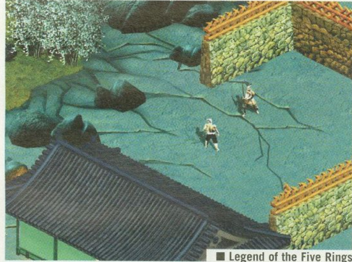

■ Heretic 2



■ Interstate 82



■ Fighter Squadron



■ Legend of the Five Rings

lung ermordeter Familienmitglieder geht es diesmal darum, den Sturz der US-Regierung zu verhindern. Gekämpft wird in Autos, auf Motorrädern, hinter dem Steuerknüppel eines Helikopters und zu Fuß. In Ihrem Waffenarsenal befinden sich Rauchbomben, Säurewerfer und selbst im Orbit stationierte Laserwaffen können Sie von Ihrem Fahrzeug aus aktivieren. Selbst eine Hommage an den Kultfilm »Blues Brothers« fehlt nicht: In einer der Missionen brettern Sie mit Ihrem Gefährt durch eine Einkaufspassage.

Legend of the Five Rings führt Sie in die mystische Welt von Rokugan. Dieses Action-Rollenspiel basiert auf dem gleichnamigen Kartenrollenspiel von Wizards of the Coast (den Machern von Magic: The Gathering). Als junger, unerfahrener Samurai müssen Sie sieben verschollene Fragmente eines Artefaktes finden. Nur mit dem fertig montierten Schmuckstück im Kimono können Sie den Endgegner besiegen. Während des Spiels müssen Sie Ihre Kenntnisse in der Magie vertiefen und die japanische Selbstverteidigungskunst Kenjutsu erlernen. Diese Fähigkeiten kommen Ihnen in den ca. dreißig Missionen zugute. Im kooperativen Multiplayerspiel können Sie sich mit acht Mitspielern zusammentun und das Böse in Rokugan gemeinsam besiegen.

Luftkampf im Zweiten Weltkrieg ist das Thema des Flugsimulators mit dem viel zu langen Titel **Fighter Squadron: The Screamin Demons over Europe**. Die Entwickler konzentrierten sich auf drei bekannte Kampagnen dieser Ära, die in der Gegend des englischen Kanals, im Rheinland und in Nordafrika angesiedelt sind. Spieler fliegen entweder auf der Seite der Alliierten oder für die Luftwaffe. Zehn verschiedene Flugzeuge, darunter P-38 Lightning, FW190 F8 und ME-262 stehen zur Verfügung. Letzteres Modell war das von deutschen Ingenieuren erfundene erste Düsenflugzeug, das gegen Ende des Krieges sporadisch zum Einsatz kam. Activision verspricht ein akkurates Physikmodell, das das Flugverhalten der einzelnen Modelle genau wiedergeben soll.

Jack Wells wandelt in dem 3D-Action-Adventure **Beneath** auf den Spuren von Robert Ripey und Indiana Jones. Jack folgt der Einladung seines Vaters, an einer archäologischen Ausgrabung am Nordpol teilzunehmen. Dort angekommen findet er das Lager verlassen und zerstört vor. Die Suche nach den Vermißten führt Jack durch drei unterirdische Welten. Durch eisige Höhlen und vulkanisch erhitzte Minenschächte kämpft sich unser Held durch zwölf Level in eine mysteriöse Stadt vor. Diverse Naturkatastrophen und hungrige Monster erschweren das Geschehen. Neben dem Action-Teil wird es auch eine stattliche Anzahl von Rätseln geben, die sich in erster Linie als Resultat der unwirtlichen Landschaft ergeben. Hierzu gehören versperrte Wege, Hebel zum Türen öffnen und sonstige Vertreter der leichten Puzzle-Kost. Beneath orientiert sich an diversen B-Movies der 60er Jahre, in denen aus unerklärlichen Gründen Dinosaurier und Mutanten nur unterirdisch existieren konnten und implementiert derlei unterhaltsame Albernheiten in einer grafisch beeindruckenden 3D-Umgebung. *(mk)*



■ Beneath

Kampf der Giganten

Der Vergleich zwischen Heavy Gear 2 und Microproses MechWarrior 3 wird interessant werden. Prima, denn Konkurrenz belebt das Genre. Interstate 82 und Heretic 2 sind solide Nachfolger für erfolgreiche Debütprodukte. Beneath könnte ein Überraschungserfolg werden. Unser Geheimtip in Sachen Spielbarkeit: Mit Third World kann das mit viel Vorschußlorbeeren bedachte Designerduo Anhalt/Millar beweisen, daß man auch ohne Blizzards Unterstützung erstklassige Spiele zustande bringt.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

- **Diablo 2 [Rollenspiel, 4. Quartal 98]**
- **Starcraft Expansion: Brood Wars [Zusatz-CD Strategie, 4. Quartal 98]**



Diablo 2

Diablo 2

Diablo 2 wird von Rollen- und Actionspielern gleichermaßen sehnsüchtig erwartet. Daß sich die Wartezeit lohnen wird, verspricht der enthusiastische Spieldesigner Bill Roper.

In einer vierfach erweiterten Spielumgebung geht eine Truppe neuer Helden auf die Hatz nach Diablo und dessen Brüdern Mephisto und Baal. Auch eine neue Heldin wird sich den Weg durch die unterirdischen Labryrinthe bahnen. Die mit Bogen und Speer bewaffnete Amazone sorgt für frischen Wind in den muffigen Dungeons. Diablo 2 scheint wesentlich lebendiger als der Vorgänger auszufallen, in dem unser Held durch ein gottverlassenes Nest wanderte, und kaum mehr als eine Handvoll Charaktere zum Plaudern und zur Missionsvergabe anwesend waren. In Diablo 2 spielt sich das Geschehen in gleich vier Städten ab, in denen die Bewohner wesentlich aktiver sein werden. Anstatt tatenlos in der Gegend zu stehen, gehen sie ihrem Tagewerk nach und entfalten eine echte Persönlichkeit. Manche Charaktere werden sogar versuchen, unseren Helden zu manipulieren und gegen andere auszuspielen, um daraus selbst einen Vorteil ziehen zu können.

In jeder der vier Städte gelten andere Maßstäbe. Anstatt des einzelnen 16 Level tiefen Dungeons aus Diablo, erwarten Sie in Diablo 2 in jeder Stadt vier kleinere Labyrinthe mit jeweils drei bis fünf Level. Nachdem Sie Ihre Aufgaben in einer Stadt erledigt haben, geht es weiter zur nächsten. Erst mit der Lösung Ihrer Mission öffnet sich der Weg in neue Gefilde.

Ihre Gegner sind ein bunter Mix aus den bekannten Antagonisten des Vorgängers und einer Gruppe neuer Fieslinge. Erwarten Sie auch keine weltbewegenden Neuerungen in Sachen Gameplay: Blizzard hat an dem bewährten System von Diablo festgehalten und lediglich hier und da ein paar Verbesserungen vorgenommen. Die Spielansicht ist nach wie vor isometrisch, allerdings sind ein paar neue Lichteffekte hinzugekommen. Das Interface hat sich ebenfalls kaum verändert. Auch ein Teil der alten Zaubersprüche und Waffen wurde beibehalten, doch die meisten Vertreter dieser Gattungen sind brandneu.

Blizzard wird über den hauseigenen Server Battle.net die Multiplayer-Gemeinde tatkräftig unterstützen.

Kurz vor Messebeginn wurde das Adventure-Projekt **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** beerdigt. Neben Diablo 2 gibt es deshalb nur noch eine handfeste Neuentwicklung zu vermelden: die Zusatz-CD **Starcraft Expansion: Brood Wars** für das Echtzeitstrategiespiel Starcraft. Sie enthält 24 neue Szenarien in drei Kampagnen. Die Missionen führen Sie unter anderem in die Wüste, in die eiskalte Tundra oder in die Schattenwelt der Dark Templar. Zudem haben die Blizzard-Entwickler den drei Rassen eine Handvoll neuer Einheiten spendiert. *(mk)*



Starcraft Expansion: Brood Wars

Höllisch gut:

Diablo 2 wird mit ziemlicher Sicherheit einer der Hits des Jahres... die Frage lautet angesichts der Termin-Reputation von Blizzard lediglich »welchen Jahres?«. Die kurzfristige Absetzung von Lord of the Clans schockt Adventure-Fans, aber Blizzard kennt bei seinen Qualitätsansprüchen anscheinend wenig Kompromiß-Spielraum.

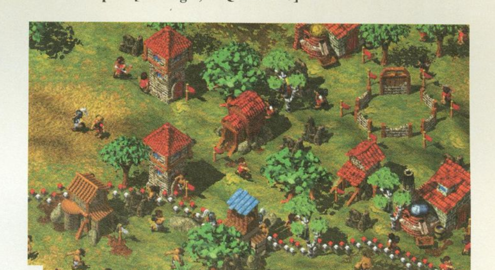
ECKDATEN

- **Gründungsjahr: 1994**
- **Firmensitz: Irvine, Kalifornien, USA**
- **Kontakt: (06103) 99 40 40**
- **Wichtige Spiele: Warcraft 2 (1995), Diablo (1997), Starcraft (1998)**
- **Internet: www.blizzard.com**



■ Die Siedler 3 [Strategie, 3. Quartal 98]

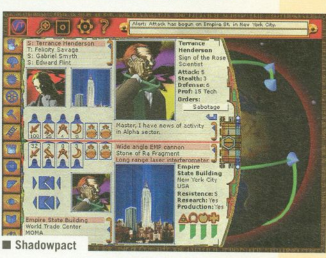
■ Shadowpact [Strategie, 3. Quartal 98]



■ Die Siedler 3



■ Die Siedler 3



■ Shadowpact

Die im deutschen Mülheim ansässige Softwarefirma Blue Byte pflegt zwar nur wenige, dafür aber in der Regel hochqualitative Spiele zu veröffentlichen. Das ist umso bemerkenswerter, als daß Blue Byte immer wieder den Weggang wichtiger Mitarbeiter verkraften mußte. So gründete erst kürzlich der langjährige Entwicklungsleiter Thomas Häuser mit Funatics Software eine eigene Firma. Der Produktausstoß kommt jedoch trotzdem nicht ins Stocken, denn auf der E3 präsentierte Blue Byte wieder zwei interessante Neuheiten.

Das Konzept der Wirtschaftssimulation Die Siedler fand mittlerweile mehr als eine Million Abnehmer. Mit **Die Siedler 3** soll das bewährte Spielprinzip zwar grundsätzlich beibehalten, jedoch zeitgemäß aufpoliert und die Steuerung vereinfacht werden. Wie einst im Mai siedeln Sie auf einer leicht isometrischen Landkarte einen Volksstamm an. Durch die Errichtung von Gebäuden, die durch ein ausgeklügeltes Wegenetz zu verbinden sind, wird die Rohstoff- und Nahrungsversorgung gesichert, was wiederum die Vermehrung des niedlich animierten Wuselvölkchens zur Folge hat. Bei zunehmender Expansion kommen Sie in den Kontakt mit verschiedenen Konkurrenzstämmen, die Sie durch militärische Überfälle von der Landkarte fegen.

Dies war bereits beim Vorgänger so, allerdings wurde bei den dritten Siedlern die Grafik komplett überarbeitet. Statt der vormals bekannten Pixelmännchen basieren sämtliche Spielfiguren nun auf hübschen 3D-Modellen. Gleiches gilt auch für die Gebäude und die um animierte Details angereicherte Landschaft. Insbesondere der militärische Aspekt wurde erheblich aufgewertet: So verfügt jeder der drei unterschiedlich starken Stämme über fünf Schiffstypen, mit denen Sie Armeen zu fremden Gestaden lotsen. Auch ist eine direkte Steuerung der Soldaten möglich, indem man per Maus einen Rahmen um sie zieht, um sie dann per Mausklicks durch die Landschaft zu scheuchen. Nach einigen Kämpfen steigern die Söldner zudem ihre Kampfkraft. Frisch hinzugekommen sind religiöse Stätten, deren Eroberung im Mittelpunkt der drei Kampagnen stehen wird. Priester schließlich sind für die Heraufbeschwörung von Heuschreckenplagen und Feuersbrünsten zuständig.

Bei **Shadowpact** handelt es sich um das Erstlingswerk des mit Blue Byte verbandelten texanischen Entwicklungshauses Murder of Crows. Vor allem im Mehrspielerbetrieb sollen die Qualitäten der ungewöhnlichen Mixtur aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel zur Geltung kommen. Als Chef eines bis zu vierzigköpfigen Agententeams führen Sie Aktionen in den Städten einer rotierenden Weltkarte aus, um Geld, Ansehen und Einfluß zu gewinnen und Ihre Gegner in die Schranken zu weisen. Entscheidend für den Erfolg ist der zielgerichtete Einsatz Ihrer mit Spezialfähigkeiten ausgestatteten Agenten. *(md)*

ECKDATEN

- **Gründungsjahr: 1988**
- **Firmensitz: Mülheim, Deutschland**
- **Kontakt: (0208) 450 29 29**
- **Wichtige Spiele: Battle Isle (1991), Die Siedler (1994), Incubation (1997)**
- **Internet: www.bluebyte.de**

Glückliche Blaubeißer!

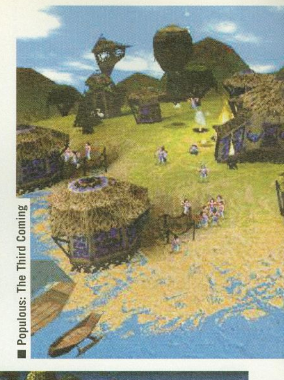
Mit den Siedlern verfügen die Mülheimer über ein Pfund, mit dem sich wuchern läßt. Der Erfolg der dritten Auflage ist fast schon vorprogrammiert, denn das entzückende Spielprinzip ist von zeitloser Qualität. Wenn dann noch die vormals etwas komplizierte Steuerung vereinfacht und das komplexe Wirtschaftssystem etwas an Transparenz gewinnt, steht einem neuerlichen Erfolg eigentlich kaum was im Wege.

BULLFROG

■ **Dungeon Keeper 2 [Rollenspiel, 1. Quartal 99]**

■ **Populous 3 [Strategie, 3. Quartal 98]**


■ Populous: The Third Coming


■ Populous: The Third Coming

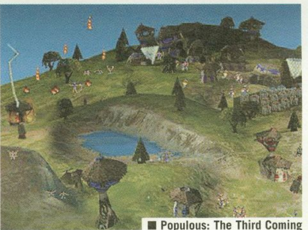
Genau ein Jahr ist vergangen, seit Bullfrog-Gründer Peter Molyneux die renommierte britische Spielewerkstatt verließ. Seitdem gab es außer der dürftigen Zusatz-CD »Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons« nichts zu sehen. **Populous: The Third Coming** ist daher der erste neue Bullfrog-Titel, der in der Molyneux-losen Ära vollendet wird.


■ Populous: The Third Coming

Das erste Spiel in der Populous-Serie erschien vor fast einem Jahrzehnt und war ein Mitbegründer des Genres der »Aufbau-Göttersimulationen«. Der Spieler kontrolliert das Schicksal eines kleinen Völkchens mit übernatürlichen Fähigkeiten, die es ihm ermöglichten, Naturkatastrophen heraufzubeschwören und die Gegebenheiten in der Spielewelt zu manipulieren. Im besten Fall bekehrte er seine Schutzbefohlenen zum wahren Glauben und die Anzahl seiner Anhänger wuchs. Dann wurde es Zeit, allen Andersgläubigen eins auf die Mütze zu geben. Diese Standards gelten auch in Populous: The Third Coming. Hochauflösende Grafik, größere Karten, mehr göttliche Macht und eine 3D-Spielumgebung zeugen von modernen Zeiten. Die Spielewelt ist nun ein Globus, der entlang seinen Achsen gedreht werden kann. Selbst der komplette Planet kann begutachtet werden – quasi aus dem Weltraum oder Himmel. Licht- und Schatteneffekte werden in Echtzeit generiert.

Das gut konzipierte Ökosystem sorgt dafür, daß die Rohstoffe nicht zu knapp werden, und die künstliche Intelligenz der Gegner stellt eine echte Herausforderung dar. Ihre Missionen finden unter unterschiedlichen Bedingungen statt – im Schnee, bei Nacht, in öden Wüstenlandschaften oder hypothetischen Umgebungen wie der Marsoberfläche. Darüber hinaus stehen Ihnen diverse Spezialisten zur Verfügung, deren Begabungen dazu dienen, Ihre Position als höheres Wesen zu stärken. Todesengel verbreiten Furcht und Konfusion unter Ihren Gegnern. Priester locken die Ungläubigen in Tempel und konvertieren sie.

Die Kreaturen durchwandern mehrere Stadien in ihrer Entwicklung. Ein einfacher Barbar wird erst zum Draufgänger, dann zum Kämpfer und ultimativ zum Superkämpfer, der Eliteeinheit Ihrer Armee. Die wichtigste Person ist der Schamane, der Ihren göttlichen Willen manifestiert. Da Sie nur über einen Schamanen verfügen, muß dieser stets gut beschützt werden. Wenn Sie ihn verlieren, ist das Spiel gelaufen. Die schlechte Nachricht ist, daß Ihr Medium gerade dort am effektivsten wirken kann, wo sich die meisten Feinde aufhalten. Die gute Nachricht ist, daß dasselbe für Ihren Gegner gilt. Den eigenen Schamanen zu schützen und den des Gegners zu vernichten, ist der Schlüssel zum Erfolg.

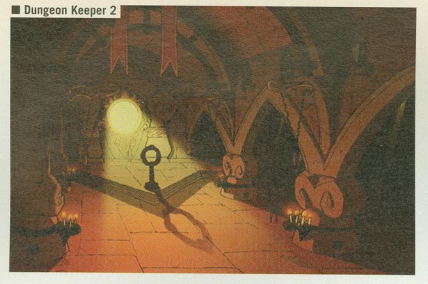

■ Populous: The Third Coming

Zu Ihrem taktischen Arsenal gehören zahlreiche Zaubersprüche mit unterschiedlichen Wirkungen. Sie können Vulkanausbrüche verursachen,

ECKDATEN

- ▶ Gründungsjahr: 1989
- ▶ Firmensitz: Giuldford, Surrey, England
- ▶ Kontakt: 02408 94 05 55
- ▶ Wichtige Spiele: Populuous (1989), Magic Carpet (1993), Dungeon Keeper (1997)
- ▶ Internet: www.bullfrog.co.uk

Dungeon Keeper 2



Dungeon Keeper 2



Dungeon Keeper 2



Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper 2



Dungeon Keeper 2

Erdbeben und Wirbelstürme auslösen, Insektenschwärme rufen oder Landbrücken bauen, um in das Gebiet des Gegners einzudringen.

Auch die zweite E3-Neuvorstellung von Bullfrog ist eine prominente Fortsetzung. Die Handlung ist so alt wie die Computerspiele: Ein bösartiger Obermotz, der kleine Kinder erschreckt und Omis vom Nachttopf stößt, terrorisiert die friedlichen Bewohner in Lala-Land. Ein blondgelockter, blauäugiger Recke reitet unter dem Jubel der Bewohner in Richtung Dungeon, zwecks Vollbringung heldenhafter Taten. Jetzt wird's ungewöhnlich: Sie sind nicht etwa jener Tugendbolzen, sondern vielmehr der böse Bube, der dem Naturburschen sein eigenes Schwert dorthin steckt, wo die Sonne nicht hinscheint. **Dungeon Keeper 2** gibt Ihnen einmal mehr Gelegenheit, schaurig böse Taten zu vollbringen, und die Welt ein kleines Stückchen näher an den Untergang zu stoßen. Bei näherer Betrachtung fallen einige interessante Änderungen auf. Zunächst sind die Karten wesentlich größer geworden und die Anzahl der Spielfunktionen hat sich ebenfalls beträchtlich erhöht. Die Monster sind keine Sprites mehr, sondern Polygon-Kreaturen, die sich realistisch bewegen.

Ein paar neue Dungeon-Anwohner kamen hinzu, sie sind jedoch hauptsächlich Variationen der Monstertypen, die im Gegenzug hinausflogen. Spinnen, Fliegen und Mistkäfer, die man im ersten Dungeon Keeper opfern konnte, um dafür brauchbares Monstermaterial zu bekommen, gibt es jetzt nicht mehr. An ihrer Stelle ziehen halbmenschlichen Insektoiden ein. Die Anzahl der Räume wurde ebenfalls erhöht. In der Arena lassen Sie Ihre Kreaturen gegen Gefangene oder eigene Monster auf Leben und Tod kämpfen. Dem Sieger winkt ein Upgrade auf eine höhere Kampfstufe. Ebenso ist es möglich, von den unterirdischen landschaftlichen Gegebenheiten effektiven Gebrauch zu machen. Ein Lavastrom kann nun beispielsweise in das feindliche Territorium umgeleitet werden und die Gegner knusprig frittieren.

Geblieben ist die Alternative, sich in den Körper eines Monsters zu transferieren und das Spiel aus dessen Sicht zu erleben. Verbesserungen an der 3D-Engine machen diese Funktion in Dungeon Keeper 2 wesentlich effektiver. Beschleunigerkarten werden von vornherein unterstützt. *(mk)*

Dungeon Keeper 2

Gottes Wille ...

... und was daraus wird: Das neue Populous verfügt nicht unbedingt über eine eingebaute Hitgarantie. Erstens fehlt die Hand von Peter Molyneux und zweitens ist zwischenzeitlich eine neue Generation von Spielern herangewachsen, denen die berühmten Vorgänger einigermaßen egal sind. Dungeon Keeper 2 ist hingegen noch frisch in jedermanns Erinnerung. Zufriedene Käufer des ersten Teils können es sicher kaum erwarten, die in ihnen schlummernde Boshaftigkeit virtuell zu entsorgen.

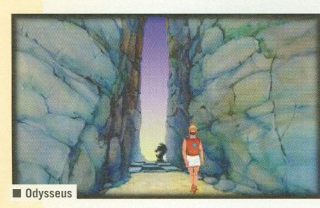




Archipelago

Akella Software

- **Odysseus**
  [Adventure, 4. Quartal 98]
- **Archipelago**
  [Rollenspiel, 1. Quartal 99]



Odysseus

Die Russen kommen! Akella Software aus Moskau macht die ersten, zaghaften Gehversuche in Richtung professionelle Spielebranche. **Odysseus** basiert lose auf den abenteuerlichen Reisen des sagenhaften Königs von Ithaka. In diesem Abenteuerspiel hüpfen Sie von Insel zu Insel, kämpfen mit grausigen Monstern und lösen zahlreiche Rätsel. Die freundlichen Bewohner von Olympia helfen Ihnen dabei gerne aus. **Archipelago** ist eine Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Ihre Aufgabe besteht darin, den wahren Gott des Archipels zu finden und ihm wieder auf den Thron zu hieven. Zu Lande und auf dem Wasser bekämpfen Sie wilde Barbarenstämme und Monster. Nachdem Sie eine Insel erobert haben, übergeben Sie diese einem geeigneten Gott zur Aufsicht und machen sich auf den Weg zum nächsten Gefecht. Zwischendurch treffen Sie auf andere Helden, die sich Ihrer Gruppe anschließen.

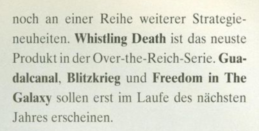
Avalon Hill

- **ACOP98**
  [Strategie, 3. Quartal 98]
- **Whistling Death**
  [Strategie, 4. Quartal 98]
- **Guadalcanal**
  [Strategie, 2. Quartal 99]
- **Blitzkrieg**
  [Strategie, 1. Quartal 99]
- **Freedom in the Galaxy**
  [Strategie 2. Quartal 99]

Die Strategie-Experten von Avalon Hill haben mit **TACOP 98** eine militärische Simulation geschaffen, die so realistisch ist, daß die amerikanische Armee sie zur Ausbildung ihrer Offiziere einsetzt. In diesem Spiel kommen sämtliche moderne Waffen und Vehikel zum Einsatz, die über realistischem Terrain in Tag- oder Nachtmissionen in die Schlacht geführt werden.
Avalon Hill arbeitet neben TACOPS 98



Whistling Death



noch an einer Reihe weiterer Strategieneuheiten. **Whistling Death** ist das neuste Produkt in der Over-the-Reich-Serie. **Guadalcanal**, **Blitzkrieg** und **Freedom in The Galaxy** sollen erst im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.

Beam

- **Dethkarz**
  [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- **Bio Tech: Liberator**
  [Action, 4. Quartal 98]
- **Robot Madness**
  [Adventure, 2. Quartal 99]

Action pur heißt das Motto in **Dethkarz**, einem futuristisches Rennspiel, das Sie hinter das Steuer eines bis an die Nockenwelle bewaffneten Autos versetzt. In vier Welten geht es über zwölf Rennstrecken, auf denen Sie nicht nur Sprungschanzen und Loopings meistern, sondern gleichzeitig auch den Plasmaraketen Ihrer Gegner ausweichen müssen.
Allein im Panzer auf einem fremden Planeten. Der Feind hat Sie geortet und kommt immer näher. Schildenergie auf 14 Prozent und fallend; nur noch zwei Suchraketen sind übrig. Mit derlei aussichtslos scheinenden Szenarios werden Sie in **Bio Tech: Liberator** konfrontiert. Glücklicherweise können Sie Ihren Panzer in andere Fahrzeuge morphen. Die Spiellandschaft kann demoliert werden: Wenn Ihnen ein Wald die Durchfahrt versperrt, blasen Sie ihn einfach weg. Die Anzahl der Morphings ist allerdings begrenzt und die Herausforderung besteht darin, die richtigen Kombinationen zu wählen.
In **Robot Madness** macht der intelligente Roboter Marvin sein Spieledebüt. Bedingt durch eine Überdosis radioaktiver Strahlung wurden seine Positronenpfade derart verquirlt, daß er plötzlich wie ein Mensch denkt. Deshalb fällt es ihm auch gar nicht ein, seine Arbeit im Bergwerk wieder aufzunehmen. Statt dessen versucht er im Eilschritt den Schergen der Hardwars Mining Company zu entkommen.


■ Bio Tech: Liberator

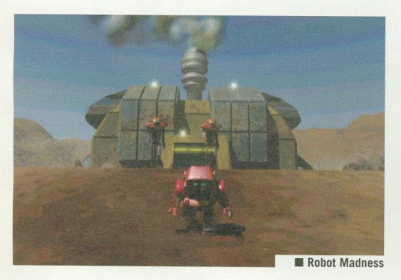


■ Dethkarz

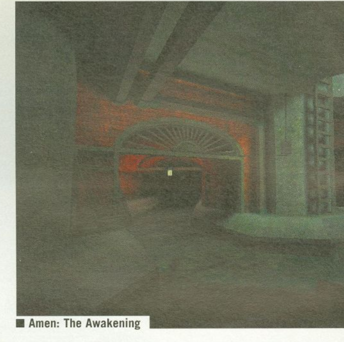
Berkeley Systems

- **You don't know Jack: Volume 4**
  [Quiz, 3. Quartal 98]
- **You don't know Jack:**
  The irreverent Collection
  [Quiz, 4. Quartal 98]

Die Cendant-Tochter Berkeley Systems konzentriert sich ganz auf ihre in Amerika unglaublich erfolgreiche Trivia-Quiz-Serie. **You don't know Jack: Volume 4** und **You don't know Jack: The irreverent Collection** sind wie immer vollgestopft mit skurrilen Fragen aus Bereichen wie Film, Fernsehen oder Musik, unterstützt von den Verbalattacken des Moderators. Bislang gab es nur vom ersten Jack-Spiel eine deutscher Version; ob die neuen Folgen übersetzt werden, ist noch offen. *(mk)*


■ Robot Madness

Cavedog Entertainment


■ Amen: The Awakening

- **Amen: The Awakening [Adventure/Rollenspiel, 3. Quartal 99]**
- **Elysium [Rollenspiel, 4. Quartal 99]**
- **Good and Evil [Rollenspiel, 4. Quartal 99]**
- **Total Annihilation: Battle Tactics [Zusatz-CD, 3. Quartal 98]**
- **Total Annihilation: Kingdoms [Strategie, 4. Quartal 98]**

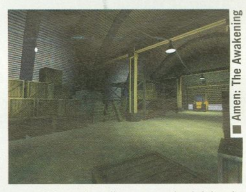
Cavedog-Firmengründer Ron Gilbert verbrachte einst acht Berufsjahre bei LucasArts, wo er Tophits wie Maniac Mansion und Monkey Island designte. Das Echtzeit-Strategiespiel Total Annihilation, der erste Titel seiner »Höhlenhunde«, wird ehrfurchtsvoll in einem Atemzug mit Warcraft und Command & Conquer genannt. Nach Core Contingency wurde auf der Messe eine zweite Zusatz-CD für Total Annihilation demonstriert: **Total Annihilation: Battle Tactics** enthält 100 neue Missionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die Anfänger und Profis gleichermaßen ansprechen sollen. Viele dieser Level wurden so konzipiert, daß sie auf den individuellen Stärken und Fähigkeiten einer einzelnen Einheit basieren, die natürlich erst einmal unbeschadet zu ihrem Einsatzort eskortiert werden muß.

Mit **Total Annihilation: Kingdoms** führt uns Cavedog in eine Welt, die 10.000 Jahre vor TA existierte. In diesem Fantasy-Spin-Off kommt eine Mischung aus Magie und primitiven Technologien zum Einsatz. Kingdoms verwendet eine leicht abgewandelte Form des aus TA bekannten Interfaces und auch bei den Grafiken sind Gemeinsamkeiten zu erkennen. Der Spieler kann sich einer von vier verschiedenen Gruppierungen anschließen, die über einen unterschiedlichen Mix aus Magie und Technologie verfügen. Die Anzahl der Einheiten soll zwischen 80 und 120 betragen.


■ Amen: The Awakening

Die Armeen bestehen aus typischen Fantasy-Figuren, wie Drachen, Orks, Elfen oder Zauberern. Verstärkt werden sie durch gemeines Fußvolk, Katapulte, Bogenschützen und andere Waffen, die nach normaler Zeitrechnung im Mittelalter zu finden wären. Auffallend ist die Detaildichte der Einheiten, die über eine wesentlich höhere Anzahl von Polygonen verfügen als die Kollegen in Total Annihilation. Truppen, die als Sieger aus einer Schlacht hervorgehen, erhalten Veteranenstatus und treten zum nächsten Kampf mit höheren Werten an. Cavedog weist im übrigen ausdrücklich darauf hin, daß Kingdoms nicht mit Total Annihilation 2 zu verwechseln ist. Erste Details für dieses Sequel wird es allerdings erst zu einem späteren Zeitpunkt geben.

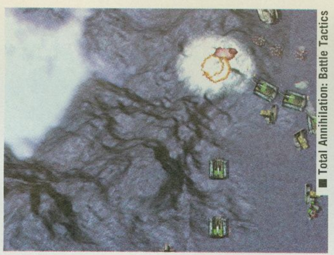
Ein 3D-Action-Adventure epischen Ausmaßes verspricht uns Cavedog mit **Amen: The Awakening**. Der Spieler übernimmt die Rolle eines britischen Soldaten im Jahre 2066, der wider Willen zum Zeugen eines diabolischen Plans wird. Eine unbekannte Macht hat es auf die Erde abgesehen und versucht die Menschheit auszurotten. Im ersten Versuch gelingt es auch gleich, ein Drittel der Bevölkerung in den Wahnsinn zu treiben.


■ Amen: The Awakening

Amen: The Awakening kombiniert Elemente aus 3D-Action, Abenteuerspiel und RPG. Dem christlichen Titel folgend, steht es Ihnen frei, das Spiel ohne jegliche Gewaltanwendung zu bewältigen. Für jede Aufgabe stehen mehrere Lösungsmöglichkeiten parat. Um einen Gegner auszuschalten, können Sie diesen ablenken, an ihm vorbeischleichen oder ihn davon überzeugen, daß seine Anwesenheit anderswo verlangt wird. Zuviel Geballer bringt

ECKDATEN

- ▶ Gründungsjahr: 1995
- ▶ Adresse: Seattle, Washington, USA
- ▶ Kontakt: (01805) 25 43 91
- ▶ Wichtige Spiele: Total Annihilation (1997)
- ▶ Internet: www.cavedog.com



■ Total Annihilation: Battle Tactics



■ Total Annihilation: Battle Tactics



■ Total Annihilation: Battle Tactics

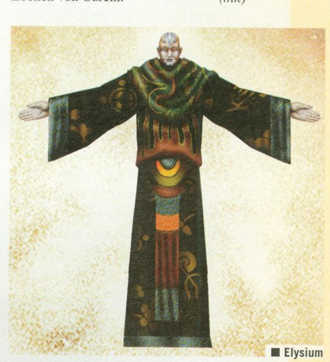
nichts, da Sie dadurch seine Kumpel anlocken und somit Ihre Situation verschlechtern. Alternativ können Sie den Gegner mittels einer Betäubungswaffe ausschalten. Cavedog will sogar einen Wettbewerb ausschreiben, in dem alle Spieler einen Preis gewinnen, die das Spielziel erreichen, ohne einen Gegner zu töten.

Altmeister Ron Gilbert legt bei **Good & Evil** selber Hand an. Gilbert beschreibt das Spiel als ein Teil Adventure, ein Teil Rollenspiel, ein Teil Echtzeitstrategie und eine Prise »Spinal Tab« (ein skurriler Film über eine fiktive Rockband, der in den USA zum Kulthit wurde). Spieler, die den knochentrockenen Humor des Monkey-Island-Schöpfers zu würdigen wissen, werden Good & Evil besonders schätzen. Der noch namenlose Held könnte sich durchaus zum Nachfolger von Guybrush Threepwood entwickeln. Die Vogelperspektive bietet eine übersichtliche Ansicht der Spielumgebung, die an einen aufwendigen Comic erinnert. Alle Einheiten und Gebäude sind gerenderte 3D-Objekte. Ihre Abenteurergruppe kann sich auf bis zu 20 Charaktere ausdehnen, die sich in 50 verschiedenen Welten behaupten müssen. Good & Evil hat allerdings noch eine recht lange Entwicklungszeit vor sich. Vor Ende 1999 ist nicht mit dem Erscheinen zu rechnen

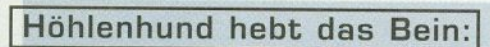
Der letzte der fünf neuen Cavedog-Titel ist das Rollenspiel **Elysium**. Dieses Spiel verfügt über geradezu gigantische Ausmaße. Das Originalspiel unterteilt sich in ca. acht Episoden, von denen jede ein in sich abgeschlossenen Abenteuer ist, das fünf bis zehn Stunden Spielzeit erfordern soll. Danach will Cavedog bis zu 40 weitere Episoden bereitstellen, die gegen einen noch nicht festgelegten Unkostenbeitrag direkt von der Webseite erhältlich sein werden. Auch mit Elysium präsentiert Cavedog einen bunten Genremix aus Action, Adventure und Rollenspiel. Sie kontrollieren ein Gruppe von Abenteurern, die gegen den tyrannischen Dämonen Ivriss kämpft. Bevor Sie auf den Endgegner treffen, müssen Sie zunächst eine Anzahl schwieriger Aufgaben erfüllen. Dazu gehören unter anderem eine Auseinandersetzung mit den Werwölfen von Lycanthum und ein Rennen in einem fliegenden Schiff über die Ebenen von Uzrehi. *(mk)*



■Total Annihilation: Kingdoms



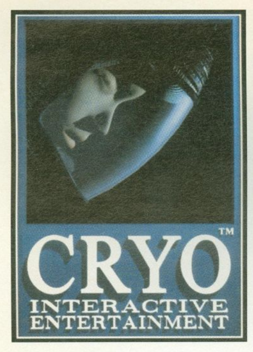
■ Elysium



Höhlenhund hebt das Bein:

Newcomer Cavedog Entertainment überraschte mit gleich fünf neuen Titeln. Total Annihilation: Kingdoms führt den Spieler in ein Fantasy-Universum und bietet eine willkommene Abwechslung im Technologie-orientierten Echtzeitgenre. Elysium könnte das erste Adventure werden, das sich durch neue Episoden erweitern läßt. Gespannt darf man auf Good & Evil sein: Ron Gilberts schräger Humor bescherte uns mit Maniac Manson und Monkey Island in der Vergangenheit zwei der unterhaltsamsten Abenteuerspiele überhaupt.






■ Forbidden City

- **Forbidden City [Adventure, 4. Quartal 98]**
- **Ring [Adventure, 4. Quartal 98]**
- **Saga – Rage of the Vikings [Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Scotland Yard [Denkspiel, 4. Quartal 98]**

Bayreuth läßt grüßen: Die Hochburg für überkandidelte Umsetzungen von Richard Wagners Ring der Nibelungen bekommt Konkurrenz von Cryo. **Ring** plaziert die Nordlandhelden 2000 Jahre in die Zukunft. Nicht Siegfried, sondern Ish heißt der Protagonist in diesem Abenteuerspiel, der wiederum vier andere Charaktere kontrollieren kann: Alberich (den psychopathischen Zwerg), Siegmund (halb Mensch – halb Wolf), Loge (Feuergeist) und Brünnhilde (Walküre). Augenscheinlich hat man sich nicht nur bei den Charakteren, sondern auch bei den Namen einige künstlerische Freiheiten genehmigt. Magische Frösche, verfressene Elfen und 20 andere Nichtspieler-Charaktere bevölkern die Spielumgebung.

Als Musikuntermalung dient die Aufzeichnung eines Wagnerkonzertes von den Wiener Philharmonikern.

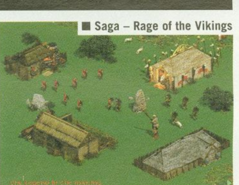
Recht phantastisch geht es auch in **Saga – Rage of the Vikings** zu. In diesem Echtzeitstrategie-Schinken regieren Sie über einen Wikinger-Stamm, den Sie zu Glanz und Glorie führen müssen.

Rohstoffabbau gibt Ihnen die Materialien, um Dörfer zu bauen. Anschließend produzieren Sie ein paar Drachenboote, beladen diese mit Soldaten und suchen nach Gegnern. Die präsentieren sich in Form von Elfen, Zwergen, Trollen, Riesen und anderen Fantasy-Stämmen. Sie können das Säbelgerassel auch auf ein Minimum beschränken und statt dessen rege Handel treiben. Drei Zoomstufen bieten alternative Ansichten; Wettereffekte wirken sich direkt auf das Geschehen aus: Stürme und kalte Winter hindern Ihre Bewohner am Geldverdienen oder bringen Schiffe vom Kurs ab.


■ Ring

■ Ring

Forbidden City führt den Spieler in das Innere des chinesischen Kaiserpalastes im 18. Jahrhundert. Dort treibt der mysteriöse »rotäugige Dämon« sein Unwesen; dem sollen Sie natürlich das Handwerk legen. Doch während Sie glauben, nur ein Abenteuerspiel zu bestreiten, bringen Ihnen die Hobby-Historiker von Cryo hintenrum alles Wissenswerte über die Geschichte der chinesischen Kaiserzeit bei. Eine Online-Enzyklopädie erweist sich bei der Lösung der zahlreichen Rätsel als nützliches Referenzwerk. Die Entwickler versprechen ein visuell ansprechendes Adventure, das ca. 20 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen soll. Außerdem entwickelt Cryo in Kooperation mit dem Ravensburger Spielverlag eine Umsetzung des Brettspiel-Dauerbrenners **Scotland Yard**. *(mk)*


■ Saga – Rage of the Vikings

Propeller-Richard:

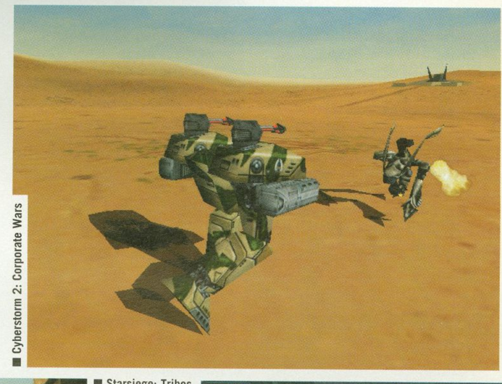
Dies beschriebt ungefähr die Anzahl der Umdrehungen, die der gute Wagner angesichts der zahlreiche Verhackstückungen seiner Werke bisher im Grab vorgenommen hat. Hoffen wir, daß Cryo dem komplexen Werk einigermaßen gerecht wird. Die Wikinger-Saga macht einen bodenständigen Eindruck, während das Lern-Adventure um die verbotene Stadt und Scotland Yard eher Richtung »Einsteiger & für die ganze Familie« zielen.

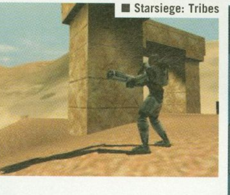
ECKDATEN

- **Gründungsjahr: 1992**
- **Firmensitz: Paris, Frankreich**
- **Kontakt: (05241) 95 35 39**
- **Wichtige Spiele: Dune (1992), Mega Race (1994), Ubik (1998)**
- **Internet: www.cryo-interactive.com**



- Cyberstorm 2: Corporate Wars [Strategie, 2. Quartal 98]
- Starsiege [SF-Simulation, 3. Quartal 98]
- Starsiege: Tribes [SF-Simulation, 1. Quartal 99]


Cyberstorm 2: Corporate Wars


Starsiege: Tribes


Starsiege

Dynamix konzentrierte sich bei seinen Neuvorstellungen voll und ganz auf Kampfroboter. Freunde des Earthsiege-Universum werden sicher schon wissen, daß dieses nun offiziell umgetauft wurde. Das Spiel, das einst unter der Flagge Earthsiege 3 begann, trägt als erstes den neuen Titel **Starsiege**. In den mehr als 45 Missionen kommen ca. 30 Kampffahrzeuge zum Einsatz, darunter Hercs, Panzer und Jets, die mit 30 verschiedenen Waffensystemen und Spezialfunktionen ausgerüstet sind. Mit der Chamäleon-Tarnung passen sich die Roboter farblich der jeweiligen Umgebung an. Ansonsten dürfen Sie Ihren Boliden auch gerne selbst dekorieren. Starsiege erlaubt die selbständige Implementierung von Texturen, damit Sie Ihrem Herc eine persönliche Note geben können. Diese Funktion erweist sich auch als nützlich, wenn Sie mit einer eigenen Schwadron derlei »uniformierter« Hercs ein Multiplayer-Match austragen. Starsiege bietet ein wechselndes, physikalisches Modell, das Schwerkraft und Sichtverhältnisse den Gegebenheiten des jeweiligen Einsatzgebietes anpaßt. Gekämpft wird auf acht verschiedenen Planeten.

Kooperation und Teamgeist sind der Schlüssel zum Erfolg in **Starsiege: Tribes**. In diesem Multiplayer-Spiel kämpfen Hercs, die einem Tribe (Stamm) angehören, gegen andere Gruppierungen dieser Art. Das Programm verfügt über einen Einzelspielermodus, der hauptsächlich aus Trainingsmissionen besteht. Hierdurch haben Neulinge die Gelegenheit, sich mit der Maschinerie und der Steuerung vertraut zu machen, bevor es ernsthaft zur Sache geht. Die Spielumgebung besteht aus verschiedenen Welten, in denen sowohl draußen als auch im Inneren von Gebäuden gekämpft werden kann. Starsiege: Tribes erlaubt Multiplayer-Partien via Internet oder LAN. Auf die Anzahl der möglichen Teilnehmer wollte man sich noch nicht festlegen, es sollen aber mindestens acht werden.

Cyberstorm 2: Corporate Wars ist der Nachfolger von Mission Force: Cyberstorm. In diesem Strategiespiel kontrollieren Sie eine Armee, die aus nicht-menschlichen Retortenkämpfern - den Bioderms - besteht, die von Hercs, Panzern und Schwebefahrzeugen unterstützt werden. Ihre Truppe wird auf einem unerforschten Planeten abgesetzt, um sich dort die Exklusivrechte an einem Wurmloch zu sichern. Die Konkurrenz hat ungefähr die gleichen Pläne. Acht multistellare Konzerne hätten das Raum-/Zeitphänomen gerne für sich in Anspruch genommen und leisten heftige Gegenwehr. Als Spieler haben Sie komplette Kontrolle über die Entwicklung Ihrer Bioderms, die mit mehr als 300 Waffensystemen ausgestattet werden können.

(mk)

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1984
- Firmensitz: Eugene, Oregon, USA
- Kontakt: (06103) 99 40 40
- Wichtige Spiele: Red Baron (1990), Earthsiege (1995)
- Internet: www.dynamix.com

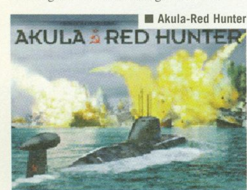
Angriff der Riesenroboter!

Starsiege möchte gerne den Heavy Gears und MechWarriors der Konkurrenz in die Dioden treten. Starsiege: Tribes ist ein interessantes Konzept, aber es ist fraglich, ob die Zeit für reine Multiplayer-Spiele schon reif ist. Cyberstorm 2: Corporate Wars verspricht konventionelle Strategiefreuden mit Optionsvielfalt.

Crusader Studios

- **CNO 1941**
  [Simulation, 3. Quartal 98]
- **Akula – Red Hunter**
  [Simulation, 4. Quartal 98]

Zwei detaillierte Militärsimulationen entstehen derzeit bei Crusader Studios. In **CNO 1941** übernehmen Sie das Kommando über die amerikanische Pazifikflotte im zweiten Weltkrieg. Sie erleben das Geschehen wahlweise aus einem Bunker in Honolulu oder auf der Brücke eines Flugzeugträgers.
In **Akula – Red Hunter** steuern Sie ein russisches U-Boot durch das baltische Meer. Neben dem militärischen Aspekt verfügt das Programm über Elemente von Rollen- und Abenteuerspielen. Als Kapitän müssen Sie sich nicht sklavisch an Ihre Einsatzbefehle halten, sondern können auch Ihre eigenen Entscheidungen treffen.



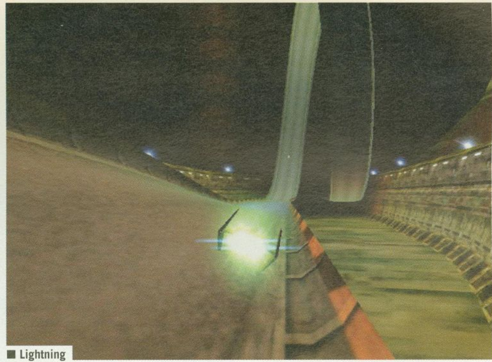
■ Akula-Red Hunter

Carts Interactive

- **Lightning**
  [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- **Crash**
  [Rennspiel, 4. Quartal 98]


■ Crash

Diese noch relativ unbekannte Programmiertruppe spezialisiert sich auf futuristische Rennspiele. Bei **Lightning** müssen Sie eine Reihe von Stunt-Kursen heil überstehen. **Crash** ist ebenfalls ein 3D-Rennspiel, das über jeweils neun Fahrzeuge in den Kategorien Sportwagen, Rallye und Off-Road verfügt. Im Kampf um Geld und Meisterschaftspunkte brettern Sie über 24 verschiedene Rennstrecken. Schnee, Eis, Regen und Nebel erfordern unterschiedliche Bereifungen und Ausstattungen.


■ Lightning

Digital Anvil

- **Conquest**
  [Strategie, 3. Quartal 99]
- **Freelancer**
  [SF-Simulation, 3. Quartal 99]
- **Highway Knight**
  [Action, 1. Quartal 99]
- **Starlancer**
  [SF-Simulation, 4. Quartal 99]

Die Firma von Wing-Commander-Schöpfer Chris Roberts war zwar komplett am Stand von Vertriebspartner Microsoft versammelt, äußerte sich zu ihren neuen Produkten jedoch nur hinter verschlossenen Türen. In **Highway Knight** geht es am Steuer eines aufgemotzten, schwer bewaffneten Wagens kreuz und quer durch Amerika. Sie helfen der überlasteten Polizei auf der Suche nach Kriminellen. Dabei können Sie Ihr gepanzertes Fahrzeug verlassen und Ihre Gegner mit Handwaffen dingfest machen. In dem Echtzeitstrategie-Spiel **Conquest** vertreten Sie eine von vier Rassen und kämpfen in 16 Weltraumsektoren um die Planeten mit den höchsten Rohstoffvorkommen. Diplomatisches Geschick ist ebenso wichtig wie gute Planung und eine schlagkräftige Flotte.
Chris Roberts, der gerade den Schnitt für den Wing-Commander-Film hinter sich gebracht hat, macht sich nun an einem neuen Weltraumepos zu schaffen. **Starlancer** orientiert sich verständlicherweise an den gleichen Konzepten, die Wing Commander zum Superhit machten. Ein Rookie-Pilot muß sich im


■ Freelancer

■ Freelancer


■ Highway Knight

Kampf gegen übermächtige Gegner bewähren, um Heldenstatus zu erlangen. **Freelancer** spielt sich im gleichen Universum ab – allerdings 500 Jahre früher. Dort geht es nicht gegen blutrünstige Außerirdische, sondern menschliche Kontrahenten in den Kampf. Lichtgeschwindigkeit wurde noch nicht gemeistert, daher ist der Konflikt auf das eigene Sonnensystem begrenzt. Freelancer und Starlancer werden als Fortsetzungsserien ausgelegt. Digital Anvil will ein Spieluniversum schaffen, das Wing Commander an Popularität übertreffen soll. Erwarten Sie jedoch keine aufwendigen, gefilmten Sequenzen oder namhafte Schauspieler: Alle Cut-Scenes werden im Computer generiert.

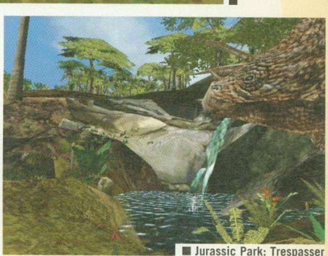

■ Jurassic Park: Trespasser

Dreamworks Interactive

■ Jurassic Park: Trespasser [Action-Adventure, 1. Quartal 99]

Jurassic Park: Trespasser ist ein 3D-Action-Adventure, das lose auf dem Dino-Film The Lost World basiert. Anne, die Heldin des Spiels, erleidet Schiffbruch und erlangt das Bewußtsein am Strand einer Insel wieder, die sich als Site B entpuppt. Site B ist natürlich die Forschungsabteilung von Jurassic Park, in der die Dinosaurier gezüchtet wurden. Die haben sich zwischenzeitlich als extrem fruchtbar erwiesen und fröhlich vermehrt. Annies Ziel: die Insel lebend wieder verlassen.

Der Spieler betritt ein authentisch modelliertes Ökosystem, in dem es von Dinos nur so wimmelt. Bemerkenswert ist der Aufwand, der in die künstliche Intelligenz der Kreaturen investiert wurde. Hunger, Angst, Neugier oder Müdigkeit sind alles Faktoren, die das Verhalten der Tiere bestimmen. Die realistische Spielumgebung ermöglicht logische Aktionen. Wenn Gefahr im Verzug ist, können Sie beispielsweise auf einen Baum klettern und die Saurier beobachten, bis die Luft wieder rein ist. Das sich ständig ändernde Szenario sorgt dafür, daß jedes neu begonnene Spiel anders abläuft.


■ Jurassic Park: Trespasser



Double Aught

■ Duality [Action, 3. Quartal 98]

Double Aught ist ein neues Unternehmen, das ehemalige Mitarbeitern von Bungie Software (Myth) gegründet haben. In dem 3D-Shooter **Duality** sollen sich Scharfschützen ebenso wohl fühlen wie Rätselfreunde. In den Ruinen einer Alien-Rasse geht es nicht nur darum, alles umzunieten, was sich bewegt. Die Erforschung der Spielumgebung und gute Planung sind ebenso wichtig. *(mk)*


■ Duality

ELECTRONIC ARTS™

- **L.A.P.D. 2100 AD [Action, 3. Quartal 98]**
- **Moto Racer 2 [Rennspiel, 3. Quartal 98]**
- **Need for Speed 3 [Rennspiel, 3. Quartal 98]**
- **Prax Wars [Action, 1. Quartal 99]**



■ Prax Wars

Was, nur eineinhalb Seiten für die umsatzgewaltigste Computerspiele-Firma der Welt? Diese Bescheidenheit läßt sich einfach begründen: Zum Electronic-Arts-Konzern gehören mit Accolade, EA Sports, Jane's, Maxis und Origin viele schöne Töchter, denen wir separate Seiten in diesem Sonderheft gewidmet haben. Am letzten Messetag wurde übrigens ein weiterer Familienzuwachs angekündigt: Electronic Arts hat einen Publishing-Deal mit dem renommierten Entwicklerteam Looking Glass unterzeichnet. Die Truppe wird Thief - The Dark Project noch bei Eidos rausschieben, aber die nächsten Looking-Glass-Goodies **System Shock 2** und **Flight Unlimited 3** bringt EA in die große weite Welt.



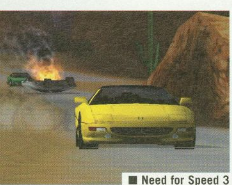
■ Prax Wars

Bereits getrocknet ist die Tinte auf dem Vertrag zwischen Electronic Arts und Rebel Boat Rocker. Dieser Name sagt Ihnen nichts? Das könnte sich bald ändern, denn unter den Rebellen befinden sich reichlich ehemalige 3D-Realms-Programmierer mit Duke-Nukem-Vergangenheit. Ihr neuer 3D-Shooter **Prax War** entsteht auf der Basis einer taufrischen Spielengine, die in Java geschrieben und daher auch einfach zu modifizieren ist – Level-Selbstbastler reiben jetzt schon vorfreudig die Hände. Der Spieler ist der Anführer einer Elitetruppe, die gegen den skrupellosen Prax-Konzern vorgeht. Ein Hauch von Teamwork kommt auf, wenn die computergesteuerten Mitstreiter Ihnen bei der Erfüllung von Spezialaufgaben behilflich sind. Die 3D-Grafik bietet enorme Innen- und Außenlevel mit einer Maßstäbe setzenden Polygon-Detailtiefe. Spezialeffekte und Spielwitz sollen keinesfalls zu kurz kommen.

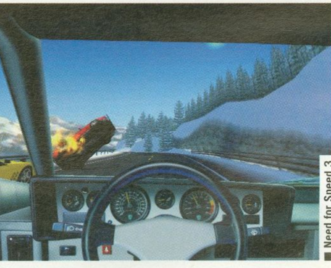
Wer in Deutschland zu schnell fährt, wird meist das Opfer einer feige aufgestellten Radarfalle, die, bevorzugt in unsinnigen Tempo-30-Zonen plaziert, den halben Etat mancher Kommune zusammenblitzt. Auf den Highways der USA geht's hingegen noch richtig zur Sache: Mit Sirenengeheul und Festbeleuchtung verfolgen Polizeiautos allzu dreiste Tempolimit-Schänder. Die Flucht vor dem Speeding Ticket steht im Mittelpunkt von **Need for Speed 3: Hot Pursuit**. Verfolgungsjagden mit aggressiven Streifenpolizisten sind nicht die einzige Verbesserung gegenüber den Vorgängern. Das neue Action-Rennspiel bietet jetzt von vornherein 3Dfx-Kartenunter-

ECKDATEN

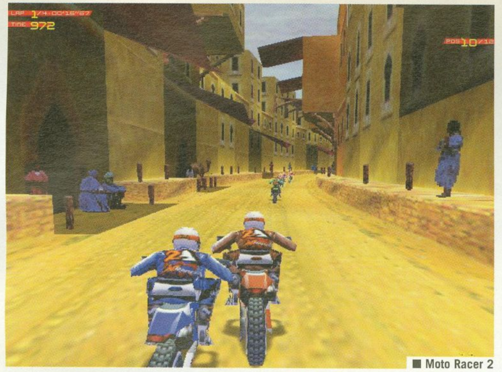
- Gründungsjahr: 1982
- Firmensitz: San Mateo, Kalifornien, USA
- Kontakt: (02408) 94 05 55
- Wichtige Spiele: M.U.L.E. (1982), Starflight (1987), The Need for Speed (1995)
- Internet: www.ea.com



■ Need for Speed 3



■ Need for Speed 3


■ Moto Racer 2


■ Moto Racer 2

stützung mit entsprechend schöner 16-Bit-Grafik. Die neue künstliche Intelligenz läßt die Computerautos auf Provokationen reagieren: Wer ständig von Ihnen geschnitten wird, nimmt Sie um so intensiver aufs Korn. Nett: Mehr Wetterabwechslung mit wechselnden Straßenverhältnissen und detailreiche Nachtfahrten mit Abblend- und Fernlicht. Welche Sportautos Need for Speed 3 Teil simuliert werden, stand bei Messeende noch nicht fest. Electronic Arts will auf jeden Fall zusätzliche Flitzer per Download aus dem Internet anbieten.


■ L.A.P.D. 2100 AD

Das ebenso schwere wie spannende Motorrad-Rennspiel von Delphine Software wird auch fortgesetzt: **Moto Racer 2** bietet keine dramatischen Änderungen gegenüber dem Vorgänger. Allen Naturgesetzen widersprechend sorgen Wheelies für Turbo-Boosts, um auf den 30 neuen Strecken abzuzischen. Sinnvolle spielerische Neuerungen: ein Strecken-Editor sowie die Wahl zwischen den beiden Spielmodi »Arcade« und »Simulation«.

Mit **L.A.P.D. 2100 AD** hat Electronic Arts noch ein futuristisches Ballerspiel im Angebot. Bei Außenansicht steuern Sie einen Cop durchs Los Angeles des 22. Jahrhunderts, um mit rund 30 verschiedenen Waffen für Gesetz und Ordnung zu sorgen. Das Dienstfahrzeug ist ein umschaltbares Multimobil, das entweder als Hovercraft durch die Gegend schwebt oder als Mech-mäßiger Roboter herumstapft. Power-Ups und jede Menge Explosionen sollen Action-Fans bei Laune halten. *(hl)*

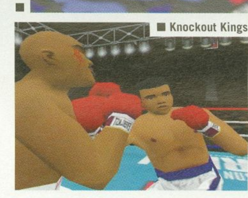
Ballern und Rasen:

Electronic Arts hat kräftig Adrenalin getankt. Prax War ist ein technisch gedopter 3D-Shooter, der allen Duke Nukems dieser Welt Angst einjagen dürfte. Und wenn sich die Verfolgungsjagden von Need for Speed 3 auch nur halb so gut spielen, wie sie aussehen, wird das Spiel ein Fest für Action-Rennfans.

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

Knockout Kings

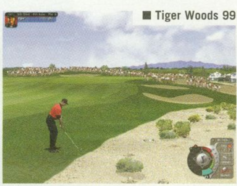
- **Knockout Kings [Sportspiel, 4. Quartal 98]**
- **Madden NFL 99 [Sportspiel, 4. Quartal 98]**
- **NBA Live 99 [Sportspiel, 4. Quartal 98]**
- **NCAA Football 99 [Sportspiel, 4. Quartal 98]**
- **NHL 99 [Sportspiel, 4. Quartal 98]**
- **Tiger Woods 99 [Sportspiel, 3. Quartal 98]**

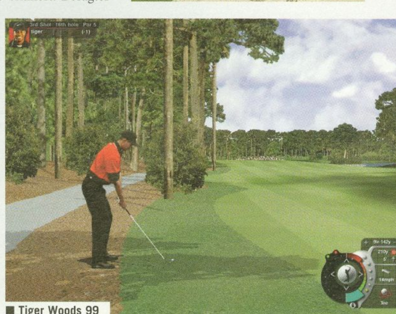

■ Knockout Kings

Eine der am geschmiertesten laufenden Geldgenerierungs-Maschinerien hat der mächtige Electronic-Arts-Konzern in die Software-Welt gesetzt. Das Leibesertüchtigungs-Label EA Sports spuckt alljährlich Neuauflagen seiner Simulationen aus, die sich anhaltend gut verkaufen. Der Wiederholungserfolg inspiriert zahlreiche Nachahmer: Acclaim baut zügig seine Sportserie aus und der US-Fernsehsender ESPN geht mit eigenen Titeln an den Start, während Interplays VR-Sports-Reihe die Actua-Titel von Gremlin in den USA veröffentlicht. Doch Vorbild EA Sports setzt nach wie vor die Qualitätsstandards, an denen sich die Konkurrenz erst einmal orientieren muß.

Neben Neuauflagen bewährter Bestseller wurde auf der E3 auch neues Terrain vorgestellt: EA Sports läßt die Fäuste schwingen und stellt mit **Knockout Kings** eine Box-Simulation vor. 38 berühmte Kämpfer der Sportgeschichte werden simuliert, darunter so schlagkräftige Legenden wie Muhammad Ali, Evander Holyfield und Sugar Ray Leonard. Je nach Spielfigur soll es andere Spezialhiebe und andere Talentkniffe geben. Die 3D-Muskelpakete tänzeln dank Motion-Capturing besonders anmutig durch den Ring. Sie können wahlweise im Leicht-, Mittel- oder Schwergewicht um die Weltmeisterschaft boxen.

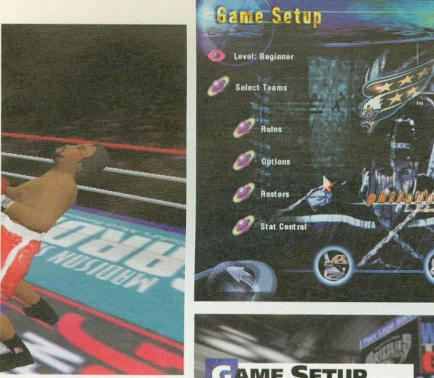
Minimal weniger gewalttätig geht es bei der schönen Sportart Golf zu – wenn man nicht gerade aufgrund eines Frustrations-Fehlschlages jähzornig mit dem 3er-Eisen auf seinen Caddie losgehen will. Die gute alte PGA-Tour-Reihe von EA Sports geht jedenfalls unter neuem Namen in die nächste Saison: **Tiger Woods 99** lautet der Titel, der nur Golfbanausen an Tierparkbesuche und Waldspaziergänge erinnert. Besagter Tiger ist vielmehr der Shooting Star der Golfszene; seit der Junge 1997 bei seinem Masters-Sieg die Konkurrenz deklassierte, schoß sein Publicity-Faktor steil nach oben. Der amerikanische Golfheld bekam einen schönen Scheck dafür ausgestellt, daß er sich als digitalisierte Spielfigur in die Software einbauen läßt. Neben dem neuen Namen hat Tiger Woods 99 einiges mehr zu bieten. Erstmals unterstützt ein Golfprogramm von EA Sports 3D-Beschleunigerkarten. Die Grafik wurde komplett überarbeitet


■ Tiger Woods 99


■ Tiger Woods 99

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1994
- Firmensitz: San Mateo, Kalifornien, USA
- Kontakt: (02408) 94 05 55
- Wichtige Spiele: NBA Live 98 (1997), NHL 98 (1997), Frankreich 98 – Die Fußball-WM (1998)
- Internet: www.easports.com



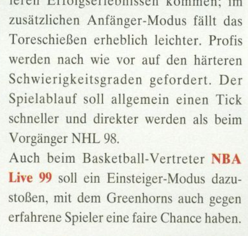
■ NHL 99



■ NBA Live 99

und soll vor allem schneller berechnet werden – das ganze Verfahren bekommt den schnittigen Namen »Flash Draw« verpaßt. Auf drei exklusiven Golfkursen können Sie gegen die anderen PGA-Profis ums Preisgeld kämpfen. Neben Tiger Woods sind acht weitere digitalisierte Promis zu sehen, dazu kommen Dutzende weiterer Computerrivalen. Bis zu 200 Spieler können sich für Online-Turniere kurzschließen.

Die Eishockey-Fans gehen unter ihrer altbekannten Namensflagge in die neue Saison. **NHL 99** bietet zum einen die aktuellen Statistiken und Teams der NHL; mit den Nashville Predators ist ein neuer Verein dazugekommen. Steuerung und Grafik bauen auf der hervorragenden 98er-Version auf; eine Fülle von Verbesserungen im Detail kommt dazu. Die feiner berechnete Puck-Physik soll dafür sorgen, daß die Scheibe bei Tumultszenen vor dem Tor realistisch von im Wege stehenden Spielfiguren abprallt. Noch eine nette Idee im Detail: Formkurven der Spieler wirken sich auf ihr Leistungsvermögen aus. Ein »heißer« Stürmer, der mehrere Partien hintereinander getroffen hat, ist im nächsten Match besonders gefährlich. Der Trainer-Strategiebereich wird ausgebaut. Einsteiger sollen zu schnelleren Erfolgserlebnissen kommen; im zusätzlichen Anfänger-Modus fällt das Toreschießen erheblich leichter. Profis werden nach wie vor auf den härteren Schwierigkeitsgraden gefordert. Der Spielablauf soll allgemein einen Tick schneller und direkter werden als beim Vorgänger NHL 98.



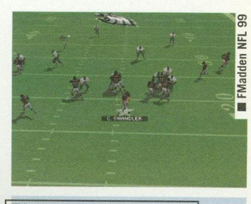
Auch beim Basketball-Vertreter **NBA Live 99** soll ein Einsteiger-Modus dazustoßen, mit dem Greenhorns auch gegen erfahrene Spieler eine faire Chance haben. Profis kommen nicht zu kurz; die Feuerknopf-Belegung im Experten-Modus soll noch mehr Finessen und Spezialmanöver bieten als beim Vorgänger. Die Renovierung der Grafik-Engine steckt hier noch in einem frühen Stadium. Hinter verschlossenen Türen demonstrierte EA Sports erste Animationsstudien.

Für American Football ist primär **Madden NFL 99** zuständig. Mit schöner Grafik und relativ hohe Zugänglichkeit ist die Serie rund um den Ex-Coach und TV-Kommentator John Madden auch für den interessierten Europäer verdaulich. Den zusätzlichen Anfänger-Modus, der sich durch das 99er-Line-up von EA Sports zieht, müssen Sie nicht missen. Die Football-verrückten Amis können sich zudem in **NCAA Football 99** mit College-Teams herumschlagen; diese exotische Variante dürfte kaum offiziell in Deutschland erscheinen.

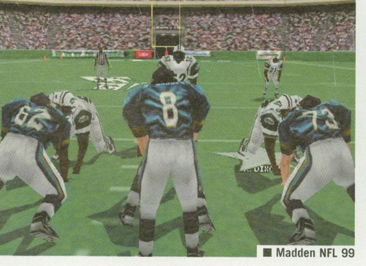
Und was hatte die Messe für Fußball-Fans zu bieten? Nichts richtig Neues, denn von FIFA 99 war weit und breit nichts zu sehen. Das ist insofern nicht verwunderlich, da mit **Frankreich 98** gerade erst das offizielle Spiel zur Fußball-WM ausgeliefert wurde. Da kann sich EA Sports mit der nächsten FIFA-Folge ruhig noch etwas Zeit lassen.

(hl)





■ FMadden NFL 99



■ Madden NFL 99

Eine sichere Bank:

Daß die nächsten EA-Sports-Versionen von NHL, NBA und NFL spielerische und grafische Leckerbissen werden, ist sehr wahrscheinlich. Man darf nur gespannt sein, wie stark die Unterschiede gegenüber den 98er-Fassungen ausfallen werden. Ob die Tiger-Woods-Lizenz ausreicht, um im Golfbereich gegen Links LS 99 zu bestehen, bleibt noch abzuwarten. Erfrischend: Mit der Box-Simulation Knockout Kings wagen sich die Programmierer endlich mal an eine neue Sportart ran.



EIDOS INTERACTIVE

- Anachronox [Action-Rollenspiel, 1. Quartal 99]
- Daikatana [Action, 3. Quartal 98]
- Final Fantasy VII [Rollenspiel, 3. Quartal 98]
- Gangsters [Strategie, 3. Quartal 98]
- Omikron [Action, 3. Quartal 98]
- Revenant [Rollenspiel, 3. Quartal 1998]
- Tartan Army [Strategie, 1. Quartal 1999]
- Thief – The Dark Project [Rollenspiel, 3. Quartal 98]
- Tomb Raider 3 [Action-Adventure, 4. Quartal 98]
- Warzone 2010 [Strategie, 3. Quartal 98]



■ Tomb Raider 3

Eidos Interactive gilt für viele immer noch als reine »Tomb-Raider-Firma«. Dabei gehört das Unternehmen mittlerweile zu den größten Spiele-Publishern. Das zeigte sich besonders bei der imposanten E3-Produktpalette: Eine Fülle von Programmierteams liefert für Eidos Neuheiten aus den unterschiedlichsten Genres ab. Aber wie könnte es anders sein: Das Hauptaugenmerk im Line-Up liegt auf dem schwer verkneifbaren **Tomb Raider 3**. Die neuen Abenteuer der wohlproportionierten Archäologin Lara Croft führen Sie von Londons dunklen Straßen durch die Wüstenlandschaften Indiens bis hin zu den Inseln des südlichen Pazifiks. Technische und visuelle Verbesserungen sollen wieder einmal zum Bestsellerstatus verhelfen. Die Spieler können sich nun aussuchen, in welcher Reihenfolge sie die Level spielen wollen. Die Intelligenz der Gegner wird verbessert und



■ Tomb Raider 3

neue Wetter- und Lichteffekte beleben die Umgebung. Neue Fahrzeuge und eine schmucke Garderobe warten ebenfalls auf Lara, die zudem über neue Bewegungen wie den »Hochgeschwindigkeitsspurt« verfügt. Langsam, aber sicher kommen die Entwicklungen der texanischen Entwicklertruppe Ion Storm voran. Romeros neuer 3D-Shooter **Daikatana** beginnt im Jahre 2045. Böse Zungen behaupten, dies könnte auch der letztendliche Erscheinungstermin des ambitionierten Projekts werden. Die Story: Wissenschaftler Dr. Ibhara findet das mythische Schwert Daikatana, das es seinem Besitzer ermöglicht, durch die Zeit zu reisen. Ibharas eifersüchtiger Assistent, Jared Benedict, ermordet seinen Mentor und stiehlt Daikatana. Unser Held namens Hiro Miyamoto erhört das verzweifelte Flehen von

■ Daikatana



■ Daikatana

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1995
- Firmensitz: London, England
- Kontakt: (0180) 52 23 124
- Wichtige Spiele: Tomb Raider (1996), Myth (1997), World League Soccer (1998)
- Internet: www.eidosinteractive.com



Revenant



Final Fantasy VII

Revenant

Mikiko, der Tochter des Ermordeten. Zusammen machen sie sich auf die Suche nach Benedict, wobei in verschiedenen historischen Epochen munter gekämpft und gerätselt wird.

Anachronox benutzt die gleiche Grafik-Engine wie Daikatana. Allerdings handelt es sich hierbei weniger um eine Ballerei, sondern eher um eine Art Action-Rollenspiel, bei dem Sie bis zu drei Charaktere gleichzeitig kontrollieren. Die SF-Story führt unseren Helden durch ferne Galaxien und drei unbekannte Dimensionen. In über 150 verschiedenen Locations kämpfen Sie gegen 180 Monster und treffen auf 400 verschiedene Charaktere. Anachronox ist der erste Teil einer geplanten Trilogie. Darüber hinaus plant Ion Storm ein massives Multiplayer-Spiel im Anachronox-Universum.

Mit **Final Fantasy VII** schafft die bekannte Rollenspielserie von Square endlich den Sprung von der Konsole zum PC. Eine im Verlauf des Spiels auf neun Mitglieder anwachsende Abenteurergruppe kämpft gegen die bösartige Shinra Company. Der Spieler überblickt das Geschehen aus der Sicht der dritten Person. Schlachten werden rundenweise Zug um Zug geschlagen, wobei zahlreiche Waffen und Zaubersprüche zur Verfügung stehen. Zahlreiche Mini-Games, wie beispielsweise das Chocobo-Wagenrennen, sorgen für Abwechslung. Das in Japan entwickelte Spiel verwendet den für PC-Verhältnisse ungewohnt wirkende Anime-Stil. Eidos und Square rechnen damit, daß sich der Erfolg der Serie von der Konsole auf den PC überträgt.

Revenant läßt sich am besten als »Diablo mit erweiterten Rollenspiel-Elementen« beschreiben. Die isometrische Ansicht und die Ähnlichkeiten beim Grafikstil legen diesen Vergleich jedenfalls nahe. Das Spiel trägt sich auf der Insel Ahkuilon zu, einer barbarischen Welt, die von drei rücksichtslosen Königen regiert wird. Sie schlüpfen in die Rolle von Locke D'Averan, ein von den Toten erweckter Krieger. Sie haben keine Erinnerung an Ihr früheres Leben



Omikron



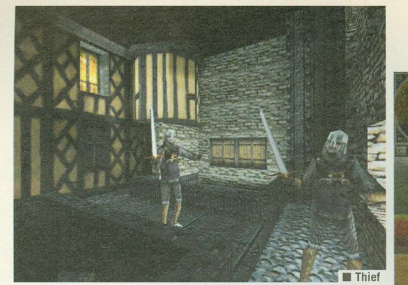
Final Fantasy VII

und müssen alle Fähigkeiten wieder neu erlernen.

Obwohl die Hintergründe nur zweidimensional sind, wurden alle Charaktere als Polygonobjekte entwickelt und gerenderte. Kämpfe finden in Echtzeit statt, wobei man lediglich die generelle Angriffstechnik vorgibt. Den Rest erledigt Locke, basierend auf seinen Werten und Statistiken. Unser Held kämpft mit 30 verschiedenen Waffen, darunter Schwert und Keule für den Nahkampf oder Speer und Armbrust für Distanzgefechte. Die richtige Auswahl der Waffe ist ebenfalls entscheidend. Schlagwaffen sind zum Beispiel wesentlich effektiver gegen Skelette als Pfeile oder Speere, die durch das Knochenensemble durchfliegen können.

Omikron ist ein Software-Hansdampf in allen Genregassen. Es kombiniert Elemente des Abenteuer- und Rollenspiels mit wüsten Prügelorgien in einer 3D-Umgebung. Der Spieler hat komplette Bewegungsfreiheit, kann die Umwelt ausgiebig erforschen und Dialoge mit den Bewohnern der Kristallstadt führen. Sie spazieren mit Ihrer körperlosen Spielseele in einen der zahlreichen Cha-

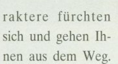


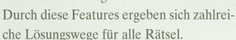


Thief



Thief





Tartan Wars

Warzone 2010

raktere, um das Abenteuer zu beginnen. Wenn Ihr Charakter in einem Kampf das Zeitliche segnet, wird die Seele in den Körper der ersten Person transferiert, die den Leichnam berührt. Die neue sterbliche Hülle verfügt natürlich über Fähigkeiten und Charakteristiken, die sich grundsätzlich von der des Vorgängers unterscheiden. Gekämpft wird wahlweise mit blanken Fäusten oder einer Laserwaffe.

Das 3D-Rollenspiel **Thief – The Dark Project** stammt von Looking Glass, wird aber von Eidos veröffentlicht. Sie spielen die Rolle eines Diebes in einer mittelalterlichen Umgebung. Mit einer Armbrust bewaffnet stehlen und kämpfen Sie – vorzugsweise bei Nacht – durch die dunklen Gassen der Stadt. Ihr Widersacher ist der machthungrige Constantine mitsamt seinen dunklen Horden. Thief verspricht eine dynamische Spielumgebung, mit realistischen Verhältnissen. Holz brennt, schwere Gegenstände versinken im Wasser, Charaktere fürchten sich und gehen Ihnen aus dem Weg. Durch diese Features ergeben sich zahlreiche Lösungswege für alle Rätsel.

Sollte Ihnen tatsächlich daran gelegen sein, Herrscher über das mittelalterliche Schottland zu werden, so können Sie dies in **Tartan Army** tun. Als Anführer eines der zahlreichen Clans liegt das kaledonische Schicksal in Ihrer Hand. Ihre Missionen finden auf einem in Echtzeit gerenderten, dreidimensionalen Schlachtfeld statt. Drei Wege führen zum Sieg: Vereinigen Sie die Clans, verbünden Sie sich mit anderen Stämmen und schmeißen Sie die Engländer zurück ins Meer.

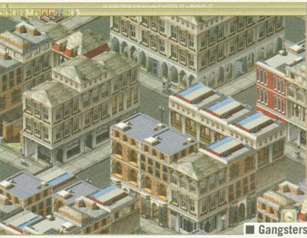


Dezent an Command & Conquer erinnert das verflixt gut aussehende Echtzeitstrategie-Spiel **Warzone 2100**. Hier müssen Sie eben mal das Amerika des 21. Jahrhunderts erobern. Sie erforschen neue Technologien und bauen Roboter, die Sie in die Schlacht gegen die feindlichen Mechanoiden schicken. Befehlsdroiden, die im Laufe des Spiels dazulernen, vertreten Sie auf dem Feld der Ehre. Detaillierte Gebäude und texturiertes Terrain erfreuen das Auge in einer frei rotierbaren Spiellandschaft, die bei allem 3D sehr übersichtlich wirkt. Insgesamt müssen Sie drei große Kampagnen erfolgreich abschließen, bevor Sie sich zum amerikanischen Kaiser ausrufen lassen.

Mord, Totschlag und Erpressung gehören in **Gangsters** zum kriminellen Alltag. Im Kampf mit anderen Gangs geht es um die Kontrolle der Stadtbezirke Chicagos zur Zeit der Prohibition. Über 5000 Charaktere – alles potentielle Opfer – bevölkern die 1000 Häuserblocks umfassende, isometrisch dargestellte Stadt. 400 spezialisierte Berufsverbrecher gehören zu Ihrem Syndikat und erwarten Ihre Befehle. *(mk)*



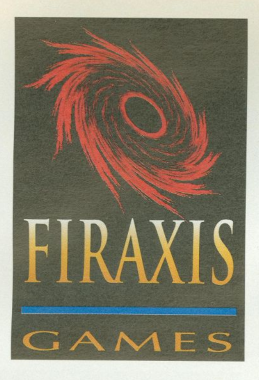
Gangsters



Gangsters

John Romero läßt ...

... sich ein bißchen viel Zeit mit Daikatana. Im hart umkämpften 3D-Genre ist ein großer Name noch lange keine Erfolgsgarantie. Eidos hat genug andere sichere Hits auf Lager: Final Fantasy VII und Tomb Raider 3 müßten sich eigentlich von alleine verkaufen. Solange selbst Features wie die optimierte Hüpfmotorik von Laras Pferdeschwanz die Fans in Verzücken ausbrechen lassen, kann gar nichts schiefgehen. Weniger auffällig, aber mit Geheimtip-Potential: Das kriminell witzige Gangsters und der C&C-Herausforderer Warzone 2100.




■ Alpha Centauri

■ Sid Meier's Alpha Centauri [Strategie, 4. Quartal 98]

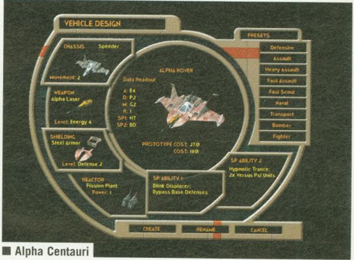
Namen sind Schall und Rauch: Der passendere Titel für **Sid Meier's Alpha Centauri** wäre »Civilization 3« gewesen. Doch da sich Activision und Microprose um diese Lizenz zur Zeit eine kleine juristische Schlammschlacht liefern, konzentriert man sich bei Firaxis lieber auf Spielinhalte.

Jeder Civilization-Veteran erinnert sich noch an das terranische Raumschiff, das zu wagnerischen Klängen auf einem Planeten im Sonnensystem Alpha Centauri landete. Die Passagiere hatten die Aufgabe, den Planeten zu kolonisieren, doch an dieser Stelle war das Spiel zu Ende.

■ Alpha Centauri

Genau dort setzt Alpha Centauri an: Wir erfahren, daß es an Bord des Raumschiffs Meinungsverschiedenheiten gab, die dazu führten, daß sich die Gruppe in sechs Fraktionen splittet. Jede dieser Fraktionen vertritt eine andere Weltanschauung: Gaias Töchter wollen die Umwelt schützen, das Morgan Konglomerate favorisiert Kapitalismus, die anderen Parteien bevorzugen Technologie oder Religion. Nur eines haben sie alle gemeinsam: fehlende Toleranz gegenüber den anderen.

Der Spieler repräsentiert die siebte Fraktion und kann sich seine politischen Ziele selber auswählen. Jede dieser Gruppen verfügt über bestimmte Stärken und Schwächen, die man sich zunutze machen kann. Technokraten und Kapitalisten haben beispielsweise geringen Bevölkerungszuwachs, während die Religionsanhänger sich rasend schnell vermehren. Derlei Gegebenheiten sollten daher unbedingt in Ihre strategische Planung einfließen.



■ Alpha Centauri

Kern von Alpha Centauri ist die Erforschung neuer Technologien. Sie beginnen mit der Verbesserung bereits bekannter Konzepte und arbeiten sich stetig in den SF-Bereich vor. Dort basteln Sie an fortgeschrittener Genmanipulation oder Zeitmaschinen. Das Äquivalent zu den Weltwundern in Civilization sind die Spezialprodukte: Diese erfordern einen hohen Kapitaleinsatz, belohnen den Spieler dafür aber mit einer überlegenen Technologie, die gegenüber dem Gegner klare Vorteile schafft. Ihre diversen Entwicklungen können Sie natürlich auch in Waffen und Militäreinheiten integrieren. Spätere Erfindungen lassen sich nachträglich einbauen, nach der Erfindung der Ionenkanone können beispielsweise alle Panzer entsprechend umgerüstet werden.

(mk)


■ Alpha Centauri

ECKDATEN

- ▶ Gründungsjahr: 1996
- ▶ Firmensitz: Hunt Valley, Maryland, USA
- ▶ Kontakt: (02408) 94 05 55
- ▶ Wichtige Spiele: Gettysburg (1997)
- ▶ Internet: www.firaxis.com

Das bessere Civ

Sid Meier wird wieder zivil: Die Ähnlichkeiten zwischen Civilization und Alpha Centauri sind frappierend. Für alte Civ-Fans gehört dieser Titel sicher auf den Weihnachtswunschzettel. Und Einsteiger werden mit Alpha Centauri behutsam in die antike Kunst des rundenbasierten Aufbau-Strategiespiels eingeführt.

Empire

- 101: First Airborne in Normandy [Strategie, 3. Quartal 98]
- Mig Alley [Simulation, 4. Quartal 98]
- Apache Havoc [Simulation, 4. Quartal 98]
- War along the Mohawk [Strategie, 3. Quartal 98]



■ 101: First Airborne in Normandy

Mit einer Gruppe von 18 Fallschirmjägern operieren Sie bei **101: First Airborne in Normandy** hinter feindlichen Linien. Das Kampfgebiet ist die deutsch besetzte Normandie im Zweiten Weltkrieg, die für dieses Spiel in über 200 Einsatzgebiete unterteilt wurde. Sie stellen Ihre Truppe aus 84 Soldaten zusammen, die in verschiedenen Techniken geschult sind.

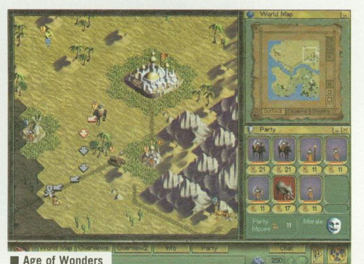


■ Mig Alley

Das Entwicklerteam der erfolgreichen Flugsimulation Flying Corps steckt hinter **Mig Alley**. Die Kampfjets, die in den 50er Jahren im Koreakonflikt eingesetzt wurden, verfügten noch nicht über Raketen, die automatisch ihr Ziel finden. Deshalb müssen Sie gegnerische Flugzeuge aus nächster Nähe anvisieren. Sie beginnen in Propellermaschinen und müssen sich den Platz im Cockpit eines Jets erst verdienen.

Gleich zwei Hubschrauber in einer Schachtel erwarten Sie bei **Apache Havoc**. Sie fliegen wahlweise den US AH-64 Longbow oder den MiL-28N Havoc-B der Sowjets. Sie können Ihren Heli hinter einen Berg oder hohen Bäumen vor feindlichen Blicken schützen und blitzschnelle Überraschungsangriffe starten. Vier Kriegsschauplätze gilt es in Tag- und Nachtmissionen zu erforschen.

Cowboy und Indianer am Computer spielen – auf diese Idee mußten wir lange warten. Rohstoffsammeln und Jagen sind bei **War along the Mohawk** ebenso wichtig wie Kenntnisse im Musketenstopfen. Indianerstämme bieten toleranten Bleichgesichtern auch gerne mal die Friedenspfeife an.

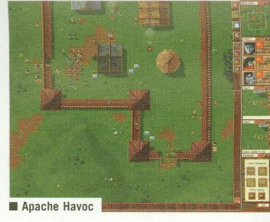


■ Age of Wonders

Epic Megagames

- Age of Wonders [Strategie, 4. Quartal 98]

Age of Wonders ist ein Runden-Strategiespiel, in dem Sie 50 verschiedene Helden auf Eroberungszüge schicken. Im Verlauf der Missionen lernen Ihre Charaktere neue Fähigkeiten, wie zum Beispiel Magie oder Tarnung. Neben Ihrem Haupthelden kontrollieren Sie bis zu 100 verschiedene militärische Einheiten.



■ Apache Havoc

ESPN Digital Games

- NBA Tonight [Sportspiel, 4. Quartal 98]
- National Hockey Night [Sportspiel, 4. Quartal 98]
- X Games Pro Boarder [Sportspiel, 4. Quartal 98]

Der amerikanische TV-Sender ESPN sendet tagaus, tagein nichts anderes als Sport, Sport und nochmals Sport. Um diese Kernkompetenz in interaktive Gefilde zu tragen, heuerte man das Entwicklerteam Radical Entertainment an. Diese Jungs entwickelten bereits die NHL-Powerplay-Titel für Virgin.

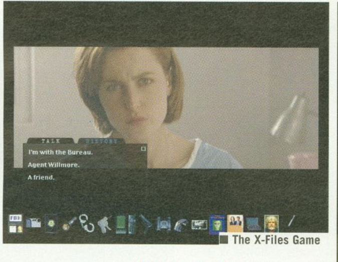
Unter dem ESPN-Banner entstehen zunächst drei neue Sportsimulationen. **NBA Tonight** widmet sich dem Basketball,



National Hockey Night


The X-Files Game

National Hockey Night will den Eishockey-Bestsellern von EA Sports Konkurrenz machen. **X Games Pro Boarder** bereitet hingegen die auf PC selten simulierte Trendsportart Snowboarding Joystick-gerecht auf.



The X-Files Game


Alien vs Predator

Fox Interactive

- **The X-Files Game**
  [Adventure, 3. Quartal 98]
- **Alien Resurrection**
  [Action, 3. Quartal 98]
- **Alien vs. Predator**
  [Action, 3. Quartal 98]

Mulder und Scully öffnen erstmals die X-Akten in einem Abenteuerspiel für den PC. **The X-Files Game** ist gut abgefüllt mit vielen digitalisierten Videoclips, die speziell für dieses Programm gedreht wurden. Reden Sie mit Zeugen, sammeln Sie Fakten und bereiten Sie sich darauf vor, eine Menge Zeit in dunklen Hotelzimmern, Leichenschauhäusern und Laboren zu verbringen.

Im Spiel zum Film **Alien Resurrection** gehen Sie auf fröhliche Monsterhatz an Bord des Raumschiffs Auriga. Der wahnsinnige Wissenschaftler Dr. Wren hat dort eine Unzahl der schleimigen Aliens geklont und ist gerade im Begriff, diese auf die Erde loszulassen. In der Rolle von Ripley oder vier anderen aus der Leinwandvorlage bekannten Helden müssen Sie über 13 Level hinweg Dr. Wrens dunkle Pläne vereiteln.

Alien vs. Predator feierte sein dreijähriges E3-Jubiläum. So oft wurde uns dieser Titel bereits für das dritte Quartal des jeweiligen Jahres versprochen. In der Gestalt der Filmmonster Alien, Predator sowie eines menschlichen Soldaten stehen Ihnen drei völlig unterschiedliche Lösungswege offen. Jede Figur verfügt über unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten.

Als terranischer Soldat kämpfen Sie gegen allerlei außerirdisches Gewürm, während Sie in der Rolle des Aliens den menschlichen Eindringlingen das Fürchten beibringen. Der Predator ist irgendwie zufällig auf dem Planeten gelandet und sucht seine Kumpels.


Alien Resurrection


Dragonflight

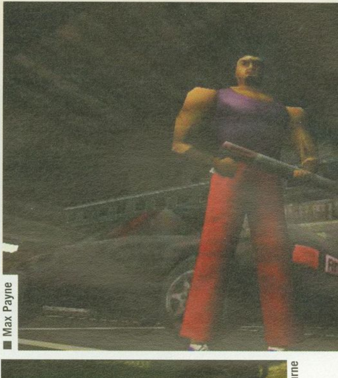
Grolier Interactive

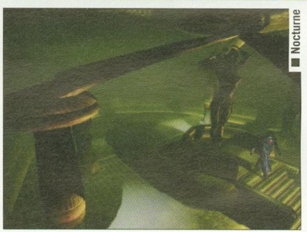
- **Dragonflight**
  [Rollenspiel, 4. Quartal 98]

Groliers **Dragonflight** basiert auf der gleichnamigen Fantasybuchserie von Anne MacAffrey. Sie kontrollieren einen Drachen in dem fiktiven Land Pern, der über Fähigkeiten wie Flug, Teleportation und Telepathie verfügt. Auch zum Feuerspeien gibt es in den zahlreichen Kampfsequenzen ausreichend Gelegenheit. Die 3D-Umgebung ermöglicht wählbare Kameraeinstellungen. *(mk)*



- **Fly** **[Simulation, 4. Quartal 98]**
- **Max Payne** **[Action, 2. Quartal 99]**
- **Nocturne** **[Action, 1. Quartal 99]**
- **Railroad Tycoon 2** **[Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Heavy Metall: F.A.K.K. 2** **[Action, 3.Quartal 99]**


Max Payne


Nocturne

Der ehemalige id-Mitarbeiter Mike Wilson ist der Ansicht, daß die meisten Spieledistributoren zuviel Geld mit der Arbeit der Entwicklerfirmen verdienen. Mike ist ein Mann der Tat. Daher gründete er »G.O.D.« (kurz für »Gathering of Developers«). Bei diesem Unternehmen sollen die Interessen der Spieleentwickler an erster Stelle stehen.

Die ersten Mitstreiter beim göttlichen Bündnis sind 3D-Realms mit ihrem 3D-Shooter **Max Payne**. Max ist ein hartgesottener New Yorker Cop, der fälschlich des Mordes an seinem Boß und seiner Familie beschuldigt wird. Um seine Unschuld zu beweisen und die Missetäter ihrer gerechten Strafe zuzuführen, muß er Drogenhändler, Berufskiller und korrupte Politiker ausschalten.

Eine Flugsimulation mit dem schlichten Titel **Fly** wird von Terminal Reality für G.O.D. entwickelt. Das Programm steht in direkter Konkurrenz mit dem Microsoft Flight Simulator und Flight Unlimited. Mit anderen Worten: keine Luftkämpfe! Abgehoben wird in den üblichen Cessnas, Pipers sowie anderen noch nicht feststehenden Kleinflugzeugen.


Fly

Fly

Der harte Held Josh Rogan stellt sich in **Nocturne** erstmals der spielenden Öffentlichkeit vor. In Rogans Welt wimmelt es von dunklen Kreaturen. Geister, Zombies, Vampire und Werwölfe bevölkern Amerika im Jahre 1920. Die Öffentlichkeit hat davon natürlich keine Ahnung und Rogan sorgt dafür, daß dies so bleibt: quasi eine Art »Men in Black« mit nostalgischen Filmmonstern.

Nocturne ist ein 3D-Shooter, in dem Sie Ihren Gegnern mit angespitzten Pfählen, silbernen Kugeln und konventionellen Waffen den Graus machen. Umwelteffekte wie Nebel, Dunkelheit und dramatische Sonnenaufgänge setzen den Ton für eine horrorfilmgerechte Spielumgebung.

Der Nachfolger zu Sid-Meiers-Klassiker Railroad Tycoon ist bei Pop Top Software in guten Händen. Designer Phil Steinmeier, bekennender Sid-Meier-Fan, hält bei **Railroad Tycoon 2** am bewährten Basis-Spielprinzip fest, verbesserte aber die Grafiken, erweiterte die Funktionen und implementierte einen Multiplayer-Modus.

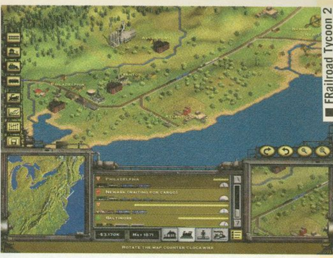
Ihre Karriere als Eisenbahnbaron beginnt anno 1800 mit dem Bau einer bescheidenen Strecke zwischen zwei benachbarten Käffern. Durch Güter- und Personentransport verdiente Gelder werden in neue Gleisstränge investiert, bis Sie sich ein mächtiges Imperium geschaffen haben. Mit zunehmender Spieldauer werden die wirtschaftlichen und industriellen Zusammenhänge wesentlich komplexer. Mit Börsenspekulation und Fusionen führen Sie Ihr Unternehmen ins 21. Jahrhundert. Die Optionen ermöglichen Ihnen, sich nur auf

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1997
- Firmensitz: Dallas, Texas, USA
- Kontakt: Noch ohne Deutschland-Distributor
- Wichtige Spiele: bislang noch keine Veröffentlichungen
- Internet: www.godgames.com



Nocturne



FRailroad Tycoon 2



Railroad Tycoon 2

Teilbereiche des Spieles zu konzentrieren oder gleich sämtliche Funktionen einzuschalten, einschließlich Börsenspekulation und andere wirtschaftliche Features.

Hardrock, Schwerter, stramme Mädels – das kann wohl kaum ein Disney-Streifen sein. Der Zeichentrickfilm Heavy Metal wandte sich 1981 eindeutig an ein erwachsenes Publikum. G.O.D. sicherte sich die kultige Lizenz, deren Aktualität durch eine demnächst erscheinende Film-Fortsetzung gewahrt bleibt.

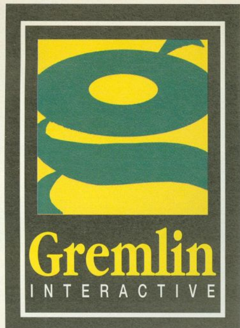
Das Spiel **Heavy Metall F.A.K.K. 2** wird die Story dort weiterführen, wo der erste Film endete. Dreh- und Angelpunkt der Handlung ist eine mysteriöse, leuchtende Kugel, welche die Persönlichkeit ihrer Besitzer umkehrte. Ersten Plänen zufolge soll es sich beim Heavy-Metal-Spiel um einen 3D-Action-Titel handeln.

(mk)

Göttlich gute Games

verspricht Newcomer »Gathering of Developers«. Die ersten Produkte sehen gleich recht manierlich aus. Fly wird eine äußerst realistische, kampffreie Flugsimulation werden. Nocturne verspricht eine von klassischen B-Horrormovies inspirierte Umgebung.

Am vielversprechendsten ist ein Schienen-Strategiespiel: Railroad Tycoon 2 entsteht zwar ohne Beteiligung von Sid Meier, reflektiert aber den Stil und die Spieltiefe des klassischen Vorgängers.



- Actua Tennis [Sportspiel, 3. Quartal 98]
- Blade [Action-Adventure, 3. Quartal 98]
- Buggy [Rennspiel, 3. Quartal 98]
- Hardwar [SF-Simulation, 3. Quartal 98]
- Soulbringer [Rollenspiel, 4. Quartal 98]
- Tanktics [Strategie, 4. Quartal 98]
- Tribal Lore [Strategie, 4. Quartal 98]

Der wild zuhauende Muskelfritze in **Blade** könnte als kleiner Bruder von Conan dem Barbaren durchgehen. Das vom Spieler gesteuerte Lendenschutz-Model hackt und rätselt sich durch 19 monströse Level der fantastischen 3D-Spielwelt. Hat man Ork, Minotaurus & Co. im Nahkampf besiegt, darf man dem Verlierer die Waffe aus den klammen Krallen klauen. Bei aller Prügelei sollen Puzzles und Magie nicht zu kurz kommen.

Im mittelalterlich angesiedelten **Tribal Lore** sind die beliebten Echtzeitstrategie-Disziplinen »bauen und erobern« angesagt. Jede Menge Magie ist die Besonderheit des entfernt an Populous erinnernden Spektakels, bei dem Sie Ihre Sippe vor bösen Mächten schützen.

Mit dem Rollenspiel **Soulbringer** geht es hingegen schnurstracks ins Reich der Toten. Rundenweise wird taktisch gekämpft, um die Herrschaft von sieben Dämonenlords zu verhindern.

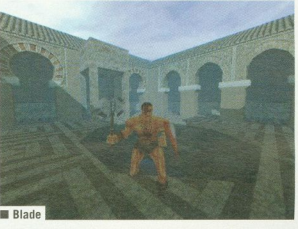
Plopp, der nächste: Die Actua-Sports-Reihe gewinnt an Bandbreite. Nach Beiträgen zu den Themen Golf, Fußball und Eishockey werden mit **Actua Tennis** erstmals die Gefilde von Doppelfehler und Netzkantenroller erkundet. Übersichtliche Grafik und solide Steuerung sollen die spielerische Grundlage bilden; die Jagd nach Platz 1 der Weltrangliste will zu längerfristigen Tennistaten animieren. Actua Tennis wird in 3D kredenzt, wobei Sie den Platz aus allen Winkeln beobachten können.



■ Actua Tennis

Mit **Buggy** flitzt Gremlin im Genre der halbstarken Niedlich-Rennspiele mit. Steuern Sie das ferngesteuerte Spielzeugauto Ihrer Wahl über 16 haarsträubende Actionkurse. Ganz ernsthaft durch die Luft geht's bei **Hardwar**: Dieser Privateer-Verschnitt läßt Sie in wechselnden Gleiterkonfigurationen durch die SF-Kolonie Titan brausen.

Unlängst zogen die schottischen Entwickler von DMA (Lemmings, Grand Theft Auto) bei Gremlin ein. Kein Wunder also, daß das einst bei BMG angekündigte DMA-Werk **Tanktics** nun den Publisher gewechselt hat. In dem drollig-bizarren Echtzeitstrategie-Spiel steuern Sie einen Kran, der allen möglichen Plunder vom Spielfeld klauen und recyceln kann. Eine Armada gegnerischer Panzer droht Ihre Basis zu überrennen, aber durch cleveren Einsatz des fliegenden Aufpickers bekommen Sie genug Bauteile zusammen, um schicke Eigenbau-Panzerchen zwecks Verteidigung zu basteln. *(hl)*



■ Blade

■ Tribal Lore

Von jedem etwas,

doch wo ist der echte Knüller? Vielseitigkeit auf gepflegtem Mittelmaß-Level scheint das diesjährige Gremlin-Line-up zu dominieren. Immerhin, viele Neuheiten wie Rollenspiel Soulbringer oder Barbaren-Opus Blade sind noch in einem frühen Stadium und haben Potential.

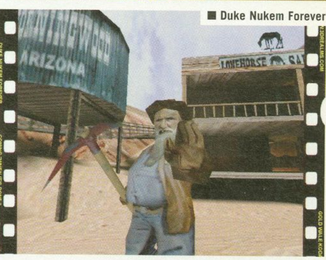
Mit den Buggys dieser Welt sind hingegen kaum Blumentöpfe zu gewinnen; da könnte sich eher das knuffige Tanktics als Spielwitz-Geheimwaffe entpuppen.

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1984
- Firmensitz: Sheffield, England
- Kontakt: (02131) 96 51 11
- Wichtige Spiele: Thing on a Spring (1985), Men in Black (1997), Motorhead (1998)
- Internet: www.gremlin.co.uk




■ Dark Vengeance


■ Duke Nukem Forever

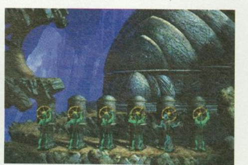
- ■ **Beavis & Butt-Head [Adventure, 4. Quartal 98]**
- ■ **Blood 2: The Chosen [Action, 4. Quartal 98]**
- ■ **Dark Vengeance [Action, 4. Quartal 98]**
- ■ **Duke Nukem Forever [Action, 4. Quartal 98]**
- ■ **Lode Runner 2 [Geschicklichkeit, 3. Quartal 98]**
- ■ **Missing in Action [Simulation, 2. Quartal 98]**
- ■ **Nam [Action, 2. Quartal 98]**
- ■ **Oddworld: Abe's Exoddus [Action-Adventure, 4. Quartal 98]**
- ■ **Powerslide [Rennspiel, 4. Quartal 98]**
- ■ **Prey [Action, 1. Quartal 99]**
- ■ **Rebel Moon Revolution [Action, 4. Quartal 98]**
- ■ **Star Trek: Deep Space Nine [Action-Adventure, 3. Quartal 99]**
- ■ **Tides of War [Strategie, 2. Quartal 98]**
- ■ **Trans-Am Racing '68-'72 [Rennspiel, 3. Quartal 98]**
- ■ **War of the Worlds [Strategie, 4. Quartal 98]**
- ■ **Wheel of Time [Action-Strategie, 2. Quartal 99]**
- ■ **Youngblood [Action-Rollenspiel, 3. Quartal 98]**

Hail to the King, Baby: Nur hinter verschlossenen Türen gab es **Duke Nukem Forever** zu sehen, das lange erwartete neue Action-Spektakel von 3D Realms. Der Duke wird nach Las Vegas beordert, da sich zahlreiche Aliens in den Spielkasinos und Bars ausgebreitet haben. Die Entwickler können sich bei der Programmierung voll und ganz auf das Level-Design konzentrieren, denn die Engine wurde kurzerhand von einem aktuellen Titel aus dem Hause id Software lizenziert. So schießt der Titelheld von einem fahrenden LKW feindliche Hubschrauber ab oder erforscht eine düstere Mine und spart dabei nicht mit seinen bewährten Sprüchen.

Ein Vertreter der in diesem Jahr zahlreich vorgeführten Tomb Raider-Verschnitte ist **Dark Vengeance**. Menschen und Elfen leben in einem Fantasiereich glücklich und zufrieden, denn nach einem Putschversuch wurden die bösen dunklen Elfen in unterirdische Kavernen verbannt. Dort hielt es sie jedoch nicht sehr lange, und so müssen Sie ran, um den Unruhestiftern ein für allemal den Garaus zu machen. Drei verschiedene Helden haben alle einen guten Grund, es den dunklen Elfen und ihren untoten Schergen in 18 Leveln heimzuzahlen. Dabei helfen mehr als 25 Waffen mit so netten Namen wie Thunder Hammer, Acid Brew und Meteor Storm. Dark Vengeances beeindruckende Grafik ist für 3D-Karten optimiert und stellt sowohl geschlossene Räume als auch die Außenwelt mit Bravour dar.

Hallo, folge mir! In Abe's Oddysee war der kleine Mudokaner Abe angetreten, seine Stammesgenossen aus der Versklavung der Glukkonen zu befreien. Dazu konnte er nicht nur springen, schleichen oder Purzelbäume schlagen, sondern auch mit anderen Akteuren sprechen. Diese reagierten auf Abes Worte und tapsten ihm hinterher oder feuerten übellaunig ein paar Salven in seine Richtung. **Oddworld: Abe's Exoddus** schließt sich nahtlos daran an: Nach der Zerstörung der Rupture-Farms haben die Glukkonen eine neue Profitquelle gefunden: Mudokanische Knochen, die in der Soulstorm-Brauerei zu süchtigmachendem Soulstorm-Brew verarbeitet werden. Das muß verhindert werden!

Doch dieses Mal sind die Mudokaner nicht so leicht zur Zusammenarbeit zu bewegen: Seine potentiellen Freunde antworten Abe auch schon mal mit einem »Nein!« oder fangen eine Schlägerei an. Andere gehen deprimiert buchstäblich in die Luft oder schlagen vor Wut alles kurz und klein. Und dann wären da noch Sligs, Paramites,

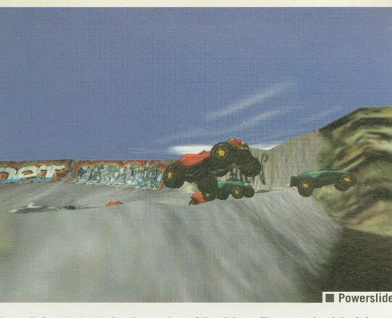

■ Oddworld: Abe's Exoddus

ECKDATEN
- ▶ Gründungsjahr: 1992
- ▶ Firmensitz: New York, New York, USA
- ▶ Kontakt: (01805) 25 43 91
- ▶ Wichtige Spiele: Oddworld: Abe's Oddysee (1997), Unreal (1998)
- ▶ Internet: www.gtinteractive.com





■ Lode Runner 2



■ Powerslide

Scrabs und neue Adversaten wie Fleetches und Slurgs, die es auf Abe abgesehen haben. Was ein Glück, daß der Kleine die Fieslinge übernehmen, sich unsichtbar machen und mit seinen Furzen Explosionen auslösen kann.

Ein alter 8-Bit-Held feiert seine 3D-Wiedergeburt: In **Lode Runner 2** sind Sie wieder als grubengrabender Schatzsucher unterwegs. 15 Jahre nach dem ersten Teil wagen Sie sich in fünf neue 3D-Welten, die in über 75 Level aufgeteilt sind. Das isometrische Design ist zuerst etwas gewöhnungsbedürftig, doch nicht zuletzt die Mitarbeit von Doug Smith, dem Erfinder des Ur-Runners, soll für einen großen Suchtfaktor sorgen. Mehrspieler-Unterstützung und ein Level-Editor sind mit dabei.

Zwar wurde ihre TV-Serie nach über 200 Folgen eingestellt, doch das kann **Beavis & Butt-head** nicht stoppen: Nach dem ersten PC-Abenteuer kehrt das Chaoten-Duo in dreidimensionaler Herrlichkeit auf die Monitore zurück, 3D-Karten sei Dank. Diesmal nehmen die beiden an einem Uni-Ausflug teil. Dort gibt es allerhand zu entdecken: Umkleideräume, Hörsäle, Kunstvorlesungen und eine Studentenverbindungs-Party, auf der die Anti-Helden nach spärlich bekleideten »Babes« fahnden.

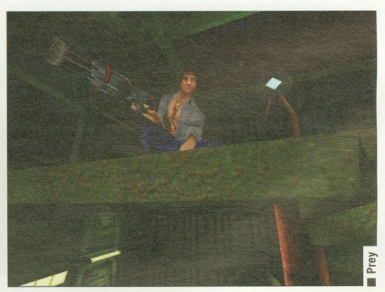
Das futuristische Rennspiel **Powerslide** sorgte auf dem GT-Stand für staunende Mienen: Nicht weniger als 300 000 Polygone zaubert die »Difference Engine« von Entwicklerteam Emergent Software auf den Bildschirm – und das 60 Mal pro Sekunde. Powerslide nutzt moderne 3D-Karten voll aus: Sümpfe, verlassene Städte und staubige Wüsten präsentieren sich schnell und detailreich. Wetterwechsel sorgen mit Wolkenbrüchen oder Sandstürmen dafür, daß auch versierte Fahrer immer wieder an ihre Grenzen geführt werden. Waghalsige Aktionen machen selbst einen Stuntman neidisch: Die Vehikel können auf jeder Oberfläche von Wänden oder anderen Objekten fahren.

Indianerherz kennt keinen Schmerz – das gilt auch für Automechaniker Talon Brave, einem Apachen, der von den Trocara entführt wird. Diese drei außerirdischen Rassen lassen ihn in **Prey** auf eine noch außerirdischere Rasse los, die Keepers. Entwickelt wird das Action-Spektakel von 3D Realms. Ähnlich wie der Duke soll auch der brave Talon eine ganz spezielle Persönlichkeit haben und den Spieler mit launigen Sprüchen und Verhaltensmustern bei der Stange halten.

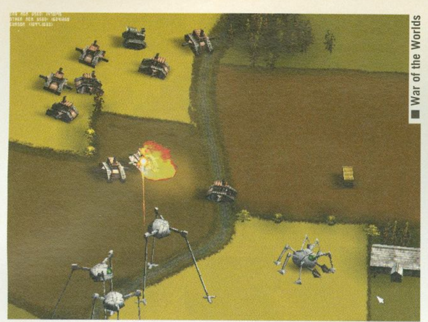
Nach Angaben der Programmierer soll Prey alle bisherigen Ego-Shooter bei weitem übertreffen. Die sogenannte Portal-Technologie soll für einen völlig neuen Umgebungs-Look sorgen, der – man höre und staune – 4D-Level möglich machen soll. Lichtquellen werden realistisch von Objekten und Personen reflektiert. Dabei strahlen glatte, spiegelnde Flächen mehr Helligkeit zurück als matte. Für soviel Glanz und Gloria ist eine 3D-Karte zwingend notwendig, als Nebeneffekt bleibt der CPU dafür mehr Zeit für die Gegnerintelligenz. Ein Leveleditor soll mit in der Schachtel liegen.

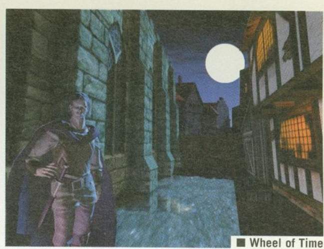
Und noch mehr Ballerei: **Rebel Moon Revolution** beschließt die Rebel-Moon-Trilogie und spielt, wie schon die beiden Vorgänger auf dem guten, alten Mond. Als Space Marine sollen Sie unter revoltierenden Kolonisten für geregelte Verhältnisse sorgen. Die Waffen, die Sie als Mitglied oder Kommandant eines Vier-Mann-Teams mit sich führen, entsprechen ihren heutigen US-Marine-Gegenstücken. Die Entwickler dachten auch an die verminderte Mondschwerkraft, die sich in den bis zu vier Quadratkilometer großen Leveln entsprechend auswirken wird. Besonderer Gag: Sie können Ihren Computerkameraden per Mikrophon Befehle erteilen, der Rechner erkennt 1000 Wörter und versteht sogar komplette Sätze.

Passend zum hundertjährigen Jubiläum von H. G. Wells' **The War of the Worlds** erscheint im Herbst das gleichnamige Echtzeitstrategie-Spiel. Obendrein konnte das Rage-Entwicklerteam die Lizenz zu Jeff Waynes' »Krieg der Welten«-Musical an Land ziehen, so daß für adäquate musikalische Untermalung gesorgt ist. Spielerisch wird einiges geboten: Sie ziehen entweder als technisch rückständige, doch zahlreiche Engländer gegen die Marsianer zu Felde, oder dürfen sich als Onkel vom Mars daran versuchen, mit den dreibeinigen Bodenfahrzeugen das Vereinigte Königreich zu unterjochen. Das Geschehen verläuft nicht in festen Missions-Bahnen, sondern ändert sich je nach Sieg oder Niederlage

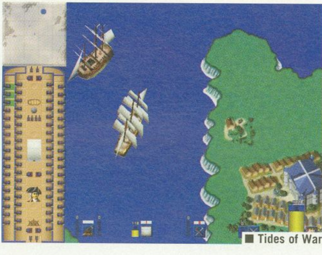


■ Prey


War of the Worlds


Wheel of Time

der beiden Kontrahenten. Die actionlastige Helikopter-Simulation **Missing in Action** führt Sie durch vier Kampagnen, in denen Sie Kriegsgefangene aus Vietnam retten und strategische Ziele erreichen müssen. Die 26 Missionen basieren angeblich auf echten Operationen.


Tides of War

Vietnam, die zweite: **Nam** ist ein waschechter 3D-Shooter, der in Zusammenarbeit mit dem ehemaligen US-Marine-Sergeant Dan Snyder entwickelt wurde. Auch wenn dadurch Waffen, Gelände und Taktiken sehr realitätsnah sein sollen, bleibt dem erfahrenen Spieler nicht verborgen, daß Nam die inzwischen schon zwei Jahre alte Build-Engine von 3D Realms benutzt. Aus diesem Grund wird das Spiel auch zu einem moderaten Preis von rund 25 Dollar in amerikanische Softwareläden kommen – ein Erscheinen in Deutschland ist ungewiß.

Man nehme: Eine fertige 3D-Engine (die von Unreal), eine erfolgreiche Fantasy-Serie (Robert Jordans »Wheel of Time«-Reihe) und mische das Ganze mit einer Portion Action, Strategie und einer Prise Rollenspiel. **The Wheel of Time**, entwickelt von den Adventure-Altmeistern Legend Entertainment, läßt Sie in die Haut von vier verschiedenen Protagonisten schlüpfen. Sie müssen eigene Festungen kontrollieren, magische Artefakte sammeln, computergesteuerten Personen allerhand Geheimnisse entlocken und feindliche Zitadellen stürmen, um daraus mystische Siegel zu stibitzen. Dazu begegnen Ihnen zahlreiche Gegner wie die brutalen Trollocs oder die gesichtslosen Myrddraal. Man darf gespannt sein, wie gut den Designern von Legend der Sprung in die dritte Dimension gelingen wird.

Das Echtzeitstrategie-Spiel **Tides of War** richtet sich an alle Süßwassermatrosen, die schon immer in Wikingerbooten, chinesischen Dschunken oder Schiffen der spanischen Armada die sieben Weltmeere unsicher machen wollten. 50 Schiffe warten in über 60 Missionen auf einen mutigen Kapitän, der seine Mannschaft zu Ruhm, Ehre und ein paar hübschen Goldschätzen führt. Wenn Sie Eskorten-, Verfolgungs- oder Erkundungsmissionen erfolgreich absolvieren und die Moral der Besatzung stimmt, darf das Schiff aufgerüstet oder gegen ein stärkeres eingetauscht werden.

Trans-Am Racing '68-'72 setzt Sie an die Schalthebel eines von 30 Trans-Am-Teams der damaligen Zeit. Auf zwölf Straßenkursen müssen Sie Ihr Geschick unter Beweis stellen, falls Ihr Fahrzeug nicht gerade nach einer heftigen Kollision im Graben liegt. Doch ein Boxenstop kann bekanntlich wahre Wunder vollbringen. Schraubenschlüssel vor: An jedem Wagen darf herumfrisiert werden, beispielsweise am Getriebe, den Bremsen oder der Radaufhängung.

Youngblood ist ein Spiel zum gleichnamigen, in den USA sehr populären Comic. Im Action-Rollenspiel geht es darum, dem durchtriebenen Dr. Leviticus die Leviten zu lesen – will der Schlingel doch seine üblen Genforschungsmonster auf das Youngblood-Team loslassen. Nur Sie (wer sonst?) können Leviticus in elf Echtzeit-Missionen stoppen, in deren Verlauf die Helden an Erfahrung und Geschick zunehmen. In einer Isometrie-Ansicht gehen Sie alleine oder mit bis zu drei Mitspielern gegen die Youngblood-Widersacher vor.

Blood 2: The Chosen ist ein 3D-Shooter, der aufgrund seines hohen Brutalitätsgrades vermutlich nicht in Deutschland erscheinen wird.

Im All indes nichts Neues: Vom neuen Action-Adventure zu **Star Trek: Deep Space Nine** gab es nicht viel mehr als ein Promo-Video zu sehen – wir warten weiter auf das entsprechende Spiel. *(ra)*


Trans-Am Racing

Jede Menge Action ...

... bietet das GT-Line-up für die nächsten Monate. Neben dem Ballerauflauf gibt es auch subtilere Hoffnungsträger wie Abe's Exoddus oder Powerslide. Schön, daß bei GT neben Mainstream-Titeln à la Duke Nukem Forever auch ungewöhnliche Ideen wie The Wheel of Time ein Zuhause finden – so sind Trash-Kandidaten wie Nam schnell vergessen.





- **Axis and Allies [Strategie, 3. Quartal 98]**
- **Centipede [Action, 4. Quartal 98]**
- **Cluedo 2 [Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Glover [Geschicklichkeit, 4. Quartal 98]**
- **H.E.D.Z. [Action, 3. Quartal 98]**
- **Spiel des Lebens [Gesellschaftsspiel, 4. Quartal 98]**
- **Stratego [Strategie, 4. Quartal 98]**

Spielwarengigant Hasbro hat den Sprung in interaktive Gefilde gut geschafft. Umsetzungen von Brett-Bestsellern wie Monopoly sind sichere Umsatzgaranten. Doch es gibt auch speziell entwickelte PC- und Videospiele: Mit dem Frogger-Remake landete Hasbro Interactive einen der größten Überraschungshits. Der Mischung aus Altbewährtem und eigenen Neuentwicklungen bleibt das Unternehmen auch in seinem E3-Line-up treu. Unlängst erstand Hasbro Interactive die Rechte für etliche Atari-Klassiker samt Verwendungserlaubnis des Atari-Firmenlogos. In einer Neuauflage erscheinen nun einige Remakes. **Centipede** eröffnet den Retro-Reigen: Als Kammerjäger in freier Wildbahn müssen Sie einem wild umhermarodierenden Tausendfüßler die Flausen austreiben. Neben einer neuen Variante mit sechs unterschiedlichen, weiträumigen 3D-Welten ist für alle Oldie-Fans eine minimal verbesserte Adaption des klassischen Arcade-Automaten dabei.

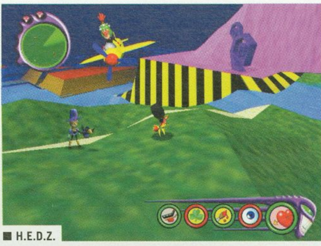
Das Strategiespiel **Axis and Allies** ist thematisch im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. In den USA hat das Brettspiel längst einen großen Fankreis gefunden, ob des heiklen Themas wurde es in Deutschland jedoch noch nicht veröffentlicht. Das ändert sich zumindest mit der PC-Version. Luft-, Land- und Seestreitkräfte müssen in der Computerumsetzung geschickt umhermanövriert werden, um Alliierten oder den Achsenmächten zum Sieg in Europa zu verhelfen.



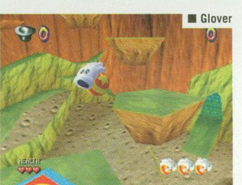
■ Axis and Allies

Krimi am Computer: **Cluedo 2** heißt der zweite Anlauf der digitalen Mörderjagd. Anders als beim wenig spannenden Vorgänger können Sie jetzt auch in einer isometrischen 3D-Ansicht das düstere Schloß von Mr. Boddy nach Mörder, Tatwaffe und Tatort durchstromern.

Gebieten wie die Franzosen: Nachwuchs-Napoleons dürfen sich in **Stratego** betätigen: Wie schon beim Brettspiel müssen gut getarnte Soldaten und Kriegsgeräte zwecks Eroberung der gegnerischen Flagge umhergeschoben werden. Ähnlich wie bei Axis and Allies sollen zahlreiche Neuerungen und Mehrspielervarianten für Abwechslung sorgen. Die PC-Umsetzung vom **Spiel des Lebens** bietet sogar einen sich ändernden Spielplan, der thematisch von den 50er Jahren bis in die Gegenwart reicht. Zwei speziell für den Computer entwickelte Eigenentwicklungen runden die Hasbro-Palette ab. In **H.E.D.Z.** (Heads Extreme Destruction Zone) versuchen Sie, die besten der 225 Köpfe zu ergattern, die Ihre Konkurrenten auf den virtuellen Comic-Schultern tragen. Einem alten Zauberer gehen indes die Handschuhe stiften: Einer ist gut, einer böse – klar, welchen Sie in **Glover** steuern dürfen, oder? Als braver Fingerschützer müssen Sie sieben Kristallkugel aufspüren, die sich in einer 3D-Welt verstecken. Besonders spaßig: Manche Abschnitte lassen sich nur durch den geschickten Einsatz eines Balles überwinden, den der Handschuh mit sich rollt, dribbelt oder wirft. *(ra)*



■ H.E.D.Z.



■ Glover

Atari lebt –

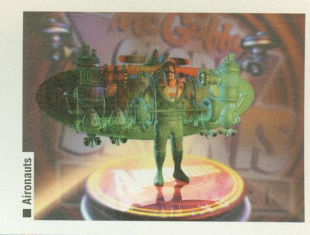
jedenfalls in Form von aufgemöbelten Klassikern, an denen sich Hasbro die Rechte gesichert hat. Davon kündet Centipede, das ähnlich wie Frogger nicht nur Fans des Originals anspricht.

Doch auch die Eigenentwicklungen H.E.D.Z. und Glover haben Potential. Letztere stellt mit dem wandelnden Handschuh samt Ball-Einlagen eine ungewöhnliche, frische Spielidee dar.

ECKDATEN

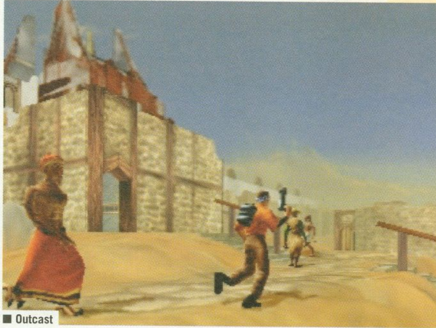
- **Gründungsjahr: 1995**
- **Firmensitz: Beverly, Massachusetts, USA**
- **Kontakt: (01805) 20 21 50**
- **Wichtige Spiele: Risiko (1997), Frogger (1997), Monopoly WM-Edition (1998)**
- **Internet: www.hasbro-interactive.com**





Aironauts

- Aironauts [SF-Simulation, 4. Quartal 98]
- Canal+ Soccer 99 [Sport, 4. Quartal 98]
- Crimson Wars [Strategie, 4. Quartal 98]
- Deep Trouble [SF-Simulation, 3. Quartal 98]
- F22 Total Air War [Simulation, 3. Quartal 98]
- Fighter Duel 2.0 [Simulation, 4. Quartal 98]
- Jest [Action-Adventure, 4. Quartal 98]
- Outcast [Action-Adventure, 3. Quartal 98]
- Pool Academy [Sportspiel, 3. Quartal 98]
- Rushdown [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Space Circus [Action-Adventure, 3. Quartal 98]
- Stellar Mercenaries [SF-Simulation, 3. Quartal 98]
- V-Rally [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Wargasm [Action-Strategie, 4. Quartal 98]
- Wetrix [Denkspiel, 3. Quartal 98]



Outcast

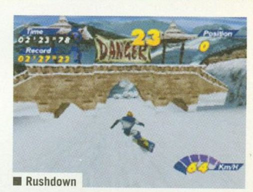
Der französische Spielegigant Infogrames hat erst kürzlich den deutschen Vermarkter Bomico geschluckt und befindet sich dank seiner Partnerunternehmen Ocean und DID weiterhin auf Expansionskurs. Im Erfolgsrausch läßt man auch gerne mal was springen – so etwa den demnächst gratis erhältlichen 3Dfx-Patch für die SF-Simulation I-War.

Auf der E3 erregte vor allem das furioses 3D-Action-Adventure **Outcast** Aufmerksamkeit. Als Ex-Söldner Cutter Slade verhindern Sie auf einer archaischen Parallelwelt eine Katastrophe intergalaktischen Ausmaßes. Outcast enthält praktisch drei Spiele in einem, denn wahlweise retten Sie das Universum als Actionheld, als Abenteurer oder als Stratege. Während der Kontaktaufnahme mit den Ureinwohnern gelangen dann entweder diplomatisches Verhandlungsgeschick, ultramoderne Handwaffen oder aber detektivischer Spürsinn zum Einsatz. Die prachtvolle Präsentation kommt ohne Unterstützung von 3D-Karten aus, für die symphonische Begleitmusik wird das Moskauer Symphonieorchester sorgen.

Zumindest eine abgedrehte Story hat die SF-Flugsimulation **Aironauts** vorzuweisen. Um als Gefangener eines futuristischen Knastes Haftverschonung zu erwirken, nehmen Sie an einer Fernseh-Show teil. Als Pilot eines schwerbewaffneten und upgradefähigen Fluggerätes duellieren Sie sich in Arcade-artigen Sequenzen mit anderen Strafgefangenen.

Auf sportliche Action setzt **Canal+ Soccer**. Die Fußballsimulation soll auch ohne ausgiebige Trainingseinheiten schnell erlernbar sein. Realistische Ballkontrolle sowie filigrane Schußtechniken sind mit von der schnellen Partie.

In der originellen Rennsimulation **Rushdown** nehmen Sie an einem sportlichen Wettkampf in den drei Extrem-Disziplinen Mountain-Biking, Snowboarding und Kajak



Rushdown

Jest

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1983
- Firmensitz: Villeurbanne Cedex, Frankreich
- Kontakt: (06103) 33 41 00
- Wichtige Spiele: Alone in the Dark (1992), Heart of Darkness (1998)
- Internet: www.infogrames.com





■ V-Rally


■ F22 Total Air War

teil. Vielversprechend ist auch die von der Nintendo 64-Konsole umgesetzte Rennsimulation **V-Rally**. Dort verlustieren sich frisierte Straßenfahrzeuge auf naturnahen Landstraßen.

Die beiden 3D-Action-Adventures **Jest** und **Space Circus** setzen vor allem auf ihre niedliche und mit zahlreichen drolligen Animationen ausgerüstete Nobel-Präsentation. Das mit reichlich schwarzen Humor ausgestattete Jest ist eher rätselorientiert: In einer verzauberten 3D-Welt mimen Sie einen lustigen Hofnarren, der mit seinen magischen Tricks dem Treiben eines bösen Schurken Einhalt gebieten soll.

Der Space Circus dagegen wendet sich eher an Plattform-Artisten. Auch hier retten Sie die Welt vor den Umtrieben eines satanischen Gegners. Dies geschieht in einer kunterbunten Welt, die sich aus sieben optisch höchst unterschiedlichen Landschaften zusammensetzt.

Die 3D-Puzzelei **Wetrix** wird Knobelfreunde und Tetris-Liebhaber gleichermaßen anziehen: Mit in das Bild fallenden Bauteilen errichten ein bis zwei Spieler Kanäle und Schwimmbäder, um so Wasser und damit auch Punkte zu sammeln. Das wäre theoretisch recht einfach, in der Praxis wird Ihre Arbeit allerdings von Erdbeben und Bombenanschlägen sabotiert.



■ Space Circus

40 Zweiter-Weltkrieg-Fluggeräte warten bei Oceans brandneuem **Fighter Duel 2.0** auf waghalsige Piloten. Neben den ergiebigen Multiplayer-Optionen (Netzwerk, Internet) protzt die realistische und vornehmlich auf Dogfights abonnierte Flugsimulation auch mit der Unterstützung sämtlicher 3D-Karten.

Hinter verschlossenen Türen führte DID-Chef Martin Kenwright der Fachpresse das F22-ADF-Expansionsset **Total Air War** vor, das Sie in die Rolle eines Basiskommandanten versetzt. Zehn dynamische Kampagnen stehen zur Wahl, in denen Sie 16 F-22 gleichzeitig in der Luft herumkommandieren und nach Belieben in sie hineinspringen. Pro Feldzug verspricht Martin rund 20.000 Objekte auf dem Schlachtfeld. Optisch macht das Programm nun auch von AGP-Karten Gebrauch.

Darüber hinaus steht mit **Red Sea Operations** eine zweite Erweiterungs-CD für F22 ADF auf der Startpiste – die wird aber im Gegensatz zu der Eigenentwicklung Total Air War von einem unabhängigen Programmierteam designt.

Auf strategischen Pfaden versucht sich DID mit **Wargasm**, bisher bekannt unter dem Arbeitstitel RRF 2025. In diesem Spiel kontrollieren Sie Panzer, Hubschrauber oder Fußsoldaten. Es handelt sich dabei um eine Kombination aus Simulation und Strategie, die in der Zukunft angesiedelt ist. Wargasm benutzt ein realistisches Fahrmodell und wird mit orchestraler Musik unterlegt. Außerdem arbeitet DID an einem **Sequel zu F22 ADF**; welches Flugzeug hier simuliert wird, ist noch geheim, gerüchteweise handelt es sich dabei um die MiG-29.

Vor allem für den Mehrspielerbetrieb im Internet geeignet sind die nachfolgenden vier Spiele der neuen Infogrames-Serie »Internet Games«. Dazu zählen das futuristische Echtzeit-Strategiespiel**Crimson Wars**, in dem sich bis zu vier Spieler in frei wählbaren Allianzen bekriegen. In der Billard-Simulation **Pool Academy** duellieren sich zwei Kontrahenten in den drei Spielmodi 8-Ball, 9-Ball sowie Snooker.



■ Fighter Duel 2.0

Bis zu vier Teilnehmer werden in die neun 3Dfx-unterstützten Unterwasser-Welten der U-Boot-Simulation **Deep Trouble** abtauchen. Dort gilt es, Rohstoffe zu sichern und sich der Angriffe feindlicher Tauchzigarren zu erwehren. Das Quartett vollständig macht die Weltall-Ballerei **Stellar Mercenaries**. Teilnahmeberechtigt sind bis zu sechs menschliche Söldner, die sich mit ihren ausbaufähigen Raumjägern in einen galaktischen Krieg einmischen. *(md)*

Schöner Schein

Französische Entwickler richten ihr Hauptaugenmerk traditionell auf eine möglichst eindrucksvolle Präsentation. Das gilt auch und gerade für Infogrames, denn zumindest die Optik ihrer Action-Adventures Space Circus und Jest braucht keinen Vergleich zu scheuen. Spielerisch wußte jedoch Outcast am besten zu gefallen, das dem ersten Anschein nach einer der großen Abräumer im Weihnachtsgeschäft werden könnte.

INTERACTIVE MAGIC

- **Dawn of Aces** **[Simulation, 4. Quartal 98]**
- **iF/A-18E Carrier Strike Fighter** **[Simulation, 2. Quartal 98]**
- **Malkari** **[Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Road to Moscow** **[Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Seven Kingdoms 2** **[Strategie, 1999]**
- **Theocracy** **[Strategie, 4. Quartal 98]**
- **UltraFighters** **[Simulation, 3. Quartal 98]**
- **Vangers – One for the Road** **[Action, 3. Quartal 98]**
- **WarBirds 3D** **[Simulation, 2. Quartal 98]**



■ iF/A-18E Carrier Strike Fighter



■ Malkari

Theocracy lehnt sich an die aztekische Kultur im Mittelalter an. In 15 Szenarien erobern Sie bei diesem Echtzeitstrategiespiel Provinz nach Provinz, wobei außer den reinen militärischen Mitteln auch Spionage, Magie und Handel zur Verfügung stehen. Ihre Mannen lassen sich nach Gattung selektieren, wodurch Sie etwa den Bogenschützen befehlen, im Hintergrund zu bleiben. Ihre Magier beherrschen maximal 30 Zaubersprüche.

Programmierer Trevor Chan arbeitet zur Zeit an **Seven Kingdoms 2**, welches das stimmige Konzept des Vorgängers konsequent weiterführt. Das Terrain wird nun in 3D dargestellt, alle Kulturen bekommen darüber hinaus neue Gebäude, Einheiten und Fähigkeiten.

Vangers – One for the Road verbindet in einem SF-Szenario Actionelemente mit denen von Rollenspielen und Wirtschaftssimulationen. Als Besitzer eines schwimm- und flugfähigen Autos sind Sie auf der Suche nach außerirdischen Artefakten. Sie können zudem Aufträge der lokalen Größen übernehmen oder andere Fahrer überfallen und berauben. Zehn Welten, deren Terrain sich ständig verändert, wollen auf erkundet werden.

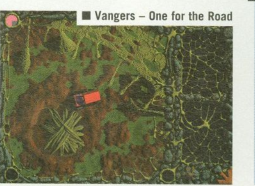
Das Strategiespiel **Road to Moscow** setzt Sie auf den Kommandantenposten der deutschen oder sowjetischen Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg.

Als Pilot einer F/A-18 starten Sie in **iF/A-18E Carrier Strike Fighter** von Ihrem Flugzeugträger aus in eine dynamische Kampagne oder in zufallsgenerierte Einzelmissionen. Von ihrem Besuch eines echten Trägers brachten die Designer dabei unter anderem aus dem Original-Jet gesampelte Sprachausgabe mit.

Die Internet-Rundenstrategie **Malkari** nähert sich ebenfalls der Vollendung. Bis zu 40 interstellare Politiker kämpfen um verschiedene Siegbedingungen wie den höchsten Einfluß. Im Sonnensystem Malkari hausen dessen Einwohner nach einer kosmischen Katastrophe auf hunderten Asteroiden, die unterschiedliche Ressourcen bieten. So müssen Sie eine Flotte ausrüsten, denn die Jagd nach den Rohstoffen geht nicht immer friedlich zu.

Aufgrund des Rohstoffmangels fliegen im 26. Jahrhundert von **UltraFighters** keine Jets mehr am Himmel, sondern nur mit Energiewaffen ausgerüstete CJV Ultraleicht-Flugzeuge. Diese sind auf riesigen fliegenden Trägerschiffen stationiert und kämpfen bei den salomonischen Inseln um die Weltherrschaft. Zehn verschiedene Flieger sowie einfache und realistischere Aerodynamik-Modelle stehen dabei zur Wahl.

Die Online-Flugsimulation **WarBirds 3D** geht gerade beim deutschen Anbieter »PlayerNet« in den offenen Betatest für jedermann. Danach können Sie für knapp 20 Mark im Monat zehn Stunden lang fliegen, jede weitere Stunde wird mit 1,80 Mark veranschlagt. Auf der gleichen Engine basiert **Dawn of Aces** und ähnelt WarBirds ziemlich stark, nur verunsichern hier Doppeldecker aus dem Ersten Weltkrieg die Luft. *(mash)*



■ Vangers – One for the Road

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1994
- Firmensitz: Raleigh/Durham, North Carolina, USA
- Kontakt: (01805) 22 11 26
- Wichtige Spiele: Capitalism (1996), Air Warrior 2 (1997), Seven Kingdoms (1997)
- Internet: www.imagicgames.com

Viel Masse im Angebot

Nachdem in der Vergangenheit mancher Murks die Produktpalette von Interactive Magic verunzierte, will sich die Firma von Industrieveteran Wild Bill Stealeys durch solide Spielkonzepte etablieren. Die Fokussierung auf Flugsimulationen und Strategietitel ist konsequent und erfolgsträchtig. Der Nachfolger zu Seven Kingdoms sowie die neue Jet-Simulation iF/A-18E sind heiße Tips für den Jahrgang 1999.

Interplay™

- A.I. Alien Intelligence [Strategie, 3. Quartal 98]
- Baldur's Gate [Rollenspiel, 3. Quartal 98]
- Descent 3 [Action, 3 Quartal 98]
- Earthworm Jim 3D [Action, 3. Quartal 98]
- Fallout 2 [Rollenspiel, 4. Quartal 98]
- Giants [Action/Strategie, 4. Quartal 98]
- Kingpin [Action-Adventure, 1. Quartal 98]
- M.A.X. 2 [Strategie, 2. Quartal 98]
- Star Trek: Klingon Academy [SF-Simulation, 4. Quartal 98]
- Star Trek: Secret of Vulcan Fury [Adventure, 2. Quartal 99]
- Star Trek: Starfleet Command [Strategie, 4. Quartal 98]
- VR Baseball 2000 [Sportspiel, 1. Quartal 99]
- VR Football [Sportspiel, 1. Quartal 99]

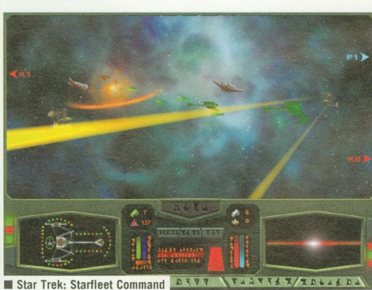


■ Star Trek: Starfleet Command

Interplay erweitert seine Star-Trek-Produktpalette um gleich drei neue Titel. In **Star Trek: Klingon Academy** spielen Sie den klingonischen Kadetten Torlek, der dem Kommando von General Chang untersteht, seines Zeichens ein gefürchteter Klingonenkrieger. Als Mitglied der Command Academy lernen Sie Wissenswertes über den klingonischen Ehrenkodex, Kriegstaktiken und die Führung eines Schiffs. Ihre Ausbildung basiert auf einem simulierten Krieg mit der Vereinigten Föderation der Planeten. Nach bestandener Abschlußprüfung folgen Sie Chang sogar in ein echtes Gefecht.

Klingon Academy zeigt über 30 neue Schiffe, die neu im Star- Trek-Universum sind; sie wurden speziell für das Spiel entworfen. Die Waffensysteme, wie der Antimatter Projector oder die Tractor Beam Cannon, ermöglichen eine reichhaltige Auswahl verschiedenster Strategien und Taktiken. 30 Missionen führen Sie – im Kampf gegen sechs verschiedene außerklingonische Rassen – durch Asteroidenfelder, schwarze Löcher, Ionenstürme und Sternennebel. Ein Editor zum Erstellen neuer Missionen soll dem Spiel beiliegen.

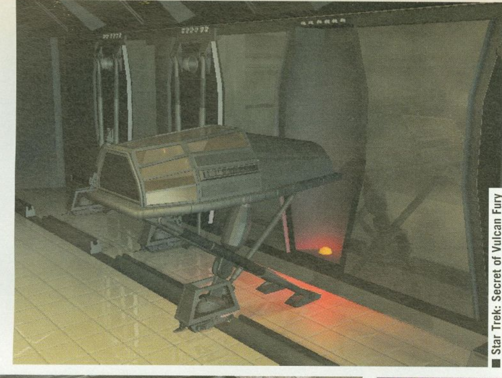
Echtzeitstrategie im Star-Trek-Universum bietet **Star Trek: Starfleet Command**. Sie haben die Wahl zwischen sechs verschiedenen Fraktionen: Föderation, Klingonen, Romulaner sowie drei völlig neue Rassen. Drei verschiedene Großraumschiffe erwarten Ihre Befehle in einer Vielzahl von Missionen, die Sie in Asteroidenfelder, Nebulae und die von allen eifersüchtig bewachte neutrale Zone führen. Die Handlung bestimmt der Spieler durch seine Aktionen größtenteils selber. Erfolg oder Mißerfolg in den Szenari-



■ Star Trek: Starfleet Command

ECKDATEN

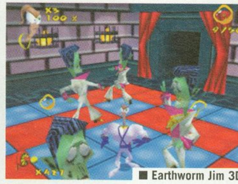
- Gründungsjahr: 1984
- Firmensitz: Irvine, Kalifornien, USA
- Kontakt: (01805) 33 55 55
- Wichtige Spiele: The Bard's Tale (1985), Star Trek: 25th Anniversary (1992), Fallout (1997)
- Internet: www.interplay.com



■ Star Trek: Secret of Vulcan Fury



■ Fallout 2



■ Earthworm Jim 3D



en haben eine direkte Auswirkung auf den Fortgang des Spiels. Verschiedene Missionen basieren auf Situationen, die aus der TV-Serie bestens bekannt sind. Darüber hinaus wird das Programm durch Originalvideos und -sounds aus den verschiedenen Serien und Filmen aufgelockert. Mit Hilfe des Editor-Programms entwerfen Sie Ihre eigene Star-Trek-Story.

Stardate: 27. Mai 1998. Interplay beweist den E3-Besuchern endlich, daß man es mit **Star Trek: Secret of Vulcan Fury** tatsächlich ernst meint. Der vierte Teil der auf der alten Enterprise-Serie basierenden Adventure-Reihe nähert sich zwar der Fertigstellung, dennoch wurde das Erscheinungsdatum nun auf 1999 verlegt. Die Handlung basiert auf dem Konflikt zwischen den Romulanern und Vulcaniern und trieft nur so von Intrigen, Mord und Sabotage. In der Rolle von Captain Kirk, Mr. Spock, Sulu, Chekov, Uhura oder Scotty ist es Ihre Aufgabe, den Schaden für die Föderation so gering wie möglich zu halten. Secret of Vulcan Fury benutzt synthetische Schauspieler. Bei diesem Verfahren werden in Bewegungsstudien erfaßte Daten auf den gerenderten Charakter übertragen. Das Resultat ist eine Star-Trek-Crew, welche die damals noch jungen Schauspieler perfekt simuliert, anstatt sich auf die Dienste der mittlerweile sichtbar gealterten Darsteller verlassen zu müssen. Von denen wurden lediglich die Stimmen benötigt. Erstaunlich, daß es Interplay gelang, alle Stars der 60er-Jahre-Enterprise zur Teilnahme zu bewegen.

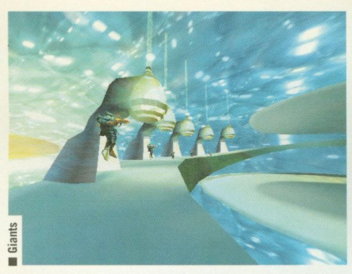
Der Superheld ohne Rückgrat macht ein Comeback: In **Earthworm Jim 3D** wird der Wunderwurm von einer fallenden Kuh getroffen, was tiefste Bewußtlosigkeit zur Folge hat. In seinen Träumen kämpft Jim sich nun durch sechs große Level, in denen er mit alten und neuen Widersachern zu tun hat. Bevor Jim wieder in die Welt der Lebenden zurückkehren kann, muß er außerdem zahlreiche Rätsel lösen. Earthworm Jim 3D wurde mit einer brandneuen Engine entwickelt. Natürlich hat unser wurmiger Held in der dreidimensionalen Welt komplette Bewegungsfreiheit. Die braucht er auch, besonders im Disco-Level, in dem er mit tanzenden Zombies zu tun hat. Earthworm Jim 3D wurde nicht von Shiny Entertainment, den Schöpfern des Originals, sondern von dem schottischen Unternehmen Vis Interactive entwickelt.

Von Drittentwickler Xatrix Entertainment kommt **Kingpin**, ein bizarrer Abenteuertitel, der in einem alternativen Universum angesiedelt ist. Als Vorlage diente Chicago im Jahre 1930, doch nicht alles ist, was es auf den ersten Blick zu sein scheint. Objekte dieser Zeitperiode, wie Radios oder Vakuumröhren, wurden von einem findigen Wissenschaftler zu primitiven Computern zusammengesetzt. Der hierdurch erzielte technologische Fortschritt bestimmt das Bild von Kingpin, das zuerst den Eindruck eines klassischen Adventures erweckt. Der Spieler betätigt sich als Gangster, der die Kontrolle über Chicagos Südseite an sich reißen will. In den ersten Level geht es hauptsächlich darum, Gegenstände zu finden, Rätsel zu lösen und aus Gesprächen mit anderen Charakteren Informationen zu erhalten. In den späteren Level hingegen wechselt das Spiel in einen reinen Action-Modus.

Das Endzeit-Rollenspiel Fallout war einer der wenigen echten Hits, die Interplay letztes Jahr produzierte. Daher ist es nicht verwunderlich, daß man schnellstmöglich ein Sequel hinterherschiebt. **Fallout 2** bietet eine Anzahl neuer Gegenspieler; Mutanten, Androiden, Geister und sogar fleischfressende Pflanzen wollen Ihnen ans Leder. Sie sind der glückliche Auserwählte, ein



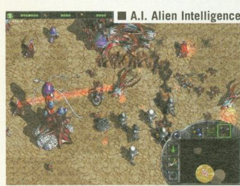
■ Baldur's Gate



Giants



Descent 3



A.I. Alien Intelligence

Baldur's Gate

direkter Nachkomme des 50 Jahre früher lebenden Helden aus dem Vorgänger. Ihre Aufgabe besteht darin, den legendären Vault 13 zu finden. Im Gegensatz zu seinem Ahnen steht dem neuen Helden zur Erforschung der Umgebung sogar ein Auto zur Verfügung. Super-Mutanten, Robo-Hunde und andere zwielichtige Gestalten können sich dem Spieler anschließen und ihm bei der Suche behilflich sein. Auf Wunsch dürfen diese Weggefährten mit neuen Waffen und Rüstungen ausstaffiert werden. Es wird sogar möglich sein, ihnen neue Fähigkeiten beizubringen oder deren Talentwerte zu verbessern.

Baldur's Gate ist ein wiederholt verschobenes AD&D-Rollenspiel. Das isometrisch präsentierte Fantasy-Abenteuer macht den Spieler und eine Abenteurergruppe zum zentralen Mittelpunkt in einem eskalierenden Konflikt. **M.A.X. 2** könnte mit viel Glück zum Erscheinungstermin dieses Sonderhefts bereits erhältlich sein. Die auffallendste Neuerung besteht darin, daß der Spieler nun die Wahl zwischen rundenbasiertem Gegrübel und Echtzeitstrategie hat. Eine Art Mischung aus Echtzeitstrategie und Master of Orion verspricht **A.I. Alien Intelligence**. Als Kommandeur einer Raumkolonie müssen Sie den Fortbestand und das Wachstum Ihrer Rasse sichern. Das Spiel bietet gleichzeitig stattfindende Kämpfe auf Planetenoberflächen und im Weltraum. Außerdem müssen Sie über 150 verschiedene Technologien erforschen.

M.A.X. 2

Hinein in die roboterverseuchten muffigen Minenschächten und hinaus in die Atmosphäre des Planeten geht es in **Descent 3**. In 15 Level – teils unterirdisch, teils an der frischen Luft – steuern Sie drei neue Schiffe durch eine Serie von Missionen. Die erweiterte Spielumgebung simuliert nun auch notwendigerweise Wetterverhältnisse, wie Wind, Regen und selbst Feuerstürme. Die Geschichte knüpft nahtlos an dem Vorgänger an. In den Oberflächenmissionen kommen Ihre zehn neuen Waffen gegen eine Vielzahl feindlicher Luft- und Bodeneinheiten zum Einsatz. Die Robotergegner wurden durch neue Kampfmaschinen ersetzt, die wesentlich intelligenter und schlagkräftiger geworden sind als ihre Vorläufer. Descent 3 wird eine 3D-Beschleunigerkarte erfordern.

Giants ist ein reines Multiplayerspiel, bei dem drei völlig unterschiedliche Völker um die Vorherrschaft in einem Fantasy-Universum kämpfen. Eine vierte, nicht vom Spieler steuerbare Rasse, kann nach Belieben beklaut, gequält und im Extremfall sogar gegessen werden. Die Spielumgebung, ein Fragment eines explodierten Planeten, besteht aus 40 schwebenden Inseln. Interplays Sportspieldivision stellte ferner auf der E3 eine Anzahl diverser US-Sportarten vor, darunter **VR Baseball 2000** und **VR Football**. *(mk)*

Hier steckt der Wurm drin:

Das 3D-Comeback von Earthworm Jim verblaßt etwas gegen das Knüllerpotential der drei Star-Trek-Neuheiten. SF-Simulation, Adventure, Echtzeit-Strategie – eine gute Genreauswahl nicht nur für Trekker. Mit Fallout 2 und Baldur's Gate kehrt Interplay wieder verstärkt zu seinen Rollenspiel-Wurzeln zurück. Kingpin ist die unbekannte Größe in der Produktreihe: Derart bizarre Spielumgebungen fanden in der Vergangenheit keine allzu große Resonanz.



- **Fighter Legends: Europe 1944 [Simulation, 3. Quartal 98]**
- **World Air Power: Israeli Air Force [Simulation, 3. Quartal 98]**
- **Jane's Fleet Command [Strategie, 4. Quartal 98]**

Electronic Arts' Vorzeigelabel im Simulationsbereich stellte pünktlich zur E3 drei brandneue Produkte vor. In **Fighter Legends: Europe 1944** begeben sich die Designer zurück in den Zweiten Weltkrieg. Die Betonung des Programms liegt also weniger auf der virtuosen Beherrschung modernsten elektronischen Spielzeugs, sondern auf der Fliegerei »nach dem Sitz der Hosen«. Sprich: Im Luftkampf der sieben verschiedenen Jagdmaschinen dominieren Dogfights pur. Solospieler fliegen die lineare Kampagne, während im Multi-Player-Modus 16 Piloten gegeneinander kämpfen oder bis zu viert eine Mission gemeinsam absolvieren. 3D-Beschleuniger bringen Sie in den Genuß von gefilterten Texturen. Mit zwei hintereinandergeschalteten Voodoo-2-Karten fliegen Sie sogar bei 16 Bit Farbtiefe mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln in akzeptabler Geschwindigkeit durch die Lüfte.

Richtung Mittlerer Osten setzt Sie Pixel Multimedia mit **Israeli Air Force** in Marsch, dem ersten Titel der World Air Power-Serie. Hier besteigen Sie die Cockpits verschiedener Düsenjets der israelischen Luftwaffe: F-15, F-16, die modernisierte F-4 2000 oder Lavi, ein noch nicht existierendes Kampfflugzeug vom Kaliber einer F-22. Im Multiplayer-Modus dürfen Sie auch eine MiG-23 oder MiG-29 steuern. In sechs Kampagnen zu je sieben Einsätzen können Sie auf dem taktischen Bildschirm den Verlauf verfolgen und nach Belieben in die jeweiligen Jäger springen. Für Authentizität sorgt die Mitarbeit von zehn echten Piloten, von denen ein gewisser Aviv der Projektleiter ist – den vollen Namen verschweigt man aus Gründen der Geheimhaltung. Grafisch sorgen auch hier 3D-Karten für zeitgemäße Präsentation der Objekte.

Navale Strategen werden bei **Jane's Fleet Command** gefordert. Das Programm aus dem Hause Sonalyst, das schon für 688 (I) Hunter/Killer verantwortlich zeichnete, versetzt Sie in die Rolle des Oberkommandierenden einer Flotte. Zur Wahl stehen 16 Länder wie die USA, China oder Indien. Fortan sind Sie für Schiffe vom nußschalengroßen Patrouillenboot bis hin zum atomgetriebenen Flugzeugträger zuständig und müssen vier Kampagnen absolvieren. Dazu stellt der PC-Admiral Kampfgruppen zusammen, Landbasen und U-Boote spielen ebenfalls eine gewichtige Rolle. Die frei rotier- und zoombare 3D-Perspektive nutzt Beschleunigerkarten aus und sorgt für Übersicht.

(mash)


■ Fighter Legends: Europe 1944

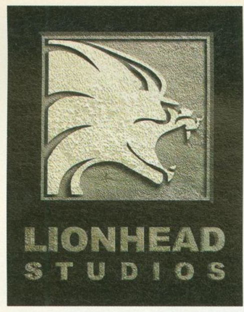

■ World Air Power: Israeli Air Force

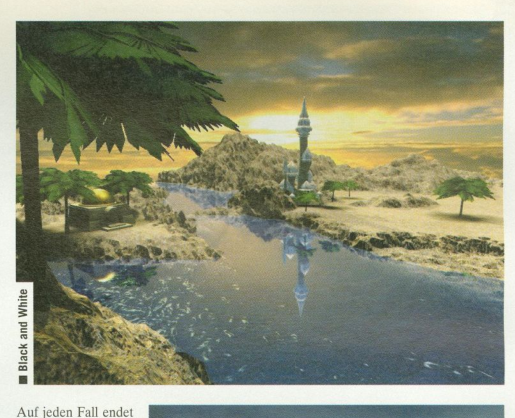

■ Fighter Legends: Europe 1944

ECKDATEN
- ▶ Gründungsjahr: 1995
- ▶ Firmensitz: San Mateo, Kalifornien, USA
- ▶ Kontakt: (02408) 94 05 55
- ▶ Wichtige Spiele: AH-64D Longbow (1996), Longbow 2 (1997), F-15 (1998)
- ▶ Internet: www.janes.ea.com

Zwar hatte Jane's ...

... bei dieser E3 nicht einen Kracher von Longbow-2-Kaliber im Gepäck. Hoher Realitätsanspruch kombiniert mit Spielbarkeit und angenehmer Präsentation dürfte aber auch die nächsten Simulationen auszeichnen. Fighter Legends soll dank des justierbaren Schwierigkeitsgrades jeden ansprechen, vom Gelegenheitspiloten bis hin zur Hardcore-Fraktion.
Israeli Air Force beleuchtet einen bisher im Genre wenig berücksichtigten Krisenherd, könnte jedoch vor der Veröffentlichung noch ein Face-Lifting vertragen.



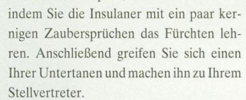

■ Black and White

■ Black and White [Strategie, 1999]

Gut ein Jahr ist es her, daß Bullfrog-Gründer und Spieldesign-Legende Peter Molyneux seine alte Wirkungsstätte verlassen hat. Das erste Projekt für seine neue Firma Lionhead erläuterte Peter hinter verschlossenen Türen während der E3. **Black and White** hat das Zeug zu einem Ausbund an Kreativität und Innovation. Was sich auf den ersten Blick wie ein Mix zwischen Populous und Dungeon Keeper ausnimmt, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Spiel, das sich jeglicher Kategorisierung entzieht.

Peter Molyneux

„Black and White muß das beste Spiel meiner Karriere werden. Es ist das erste Produkt, das ich ohne Unterstützung von Bullfrog oder Electronic Arts entwickle."



Black and White beginnt auf einer Insel, die von sieben Völkern bewohnt wird. Die wuseligen Eingeborenen kennen weder Sorgen noch Nöte. Sie planschen im Wasser, spielen miteinander und arbeiten gerade so viel, daß es zum Leben reicht. Höchste Zeit, daß hier jemand mit dem eisernen Besen auskehrt ... oder mit dem flauschigen Staubwedel. Denn nicht nur Diktatur und Tyrannei, sondern auch liebevolle Behandlung und Güte kann sich auszahlen.

Auf jeden Fall endet das idyllische Inselleben, sobald der Spieler auf den Plan tritt. Denn dessen Ziel besteht natürlich darin, den sechs anderen Völkern das Fell über die Ohren zu ziehen. Jetzt heißt es Rohstoffe sammeln und bauen. Als neuer Gott verschaffen Sie sich erst mal Respekt, indem Sie die Insulaner mit ein paar kernigen Zaubersprüchen das Fürchten lehren. Anschließend greifen Sie sich einen Ihrer Untertanen und machen ihn zu Ihrem Stellvertreter.


■ Black and White

Ab hier wird's ungewöhnlich. Eine beispiellose Künstliche-Intelligenz-Routine erlaubt Ihnen, eine Kreatur zu schaffen, die Ihren Spielstil lernt und ausführt. Ein Beispiel: Sie sperren ein Nachwuchs-Monster in einem Raum und werfen auch gleich einen verdutzen Vertreter des Nachbarstammes mit hinein. Wenn Ihr Untergebener in spe angreift, streicheln und loben Sie ihn in höchsten Tönen. So lernt er, daß angreifen immer gut ist. Danach stecken Sie einen Landsmann in den Raum. Sobald allerdings dieser angriffen wird, gibt's was auf die Pfoten.

Nach kurzer Zeit versteht unser Monster, daß man die blauen Kollegen nicht verletzen darf, alle anderen hingegen Freiwild sind. Es steht Ihnen völlig frei, Ihren Mutanten zu einem gemeinen Rambo oder flauschigen Krümelmonster heranwachsen zu lassen.

Die Persönlichkeit Ihres Monsters wird schon an seinem Äußeren deutlich. Die Fieslinge sind gigantische Golems, während die Guten als riesige Kuschelbärchen daherkommen. Gelingt es Ihnen, die gesamte Insel zu erobern, können Sie das fertige Szenario speichern und samt Monster in eine Online-Partie importieren. Dort fügen die Teilnehmer ihre Inseln zu einem Kontinent zusammen und kämpfen um Größeres. *(mk)*

Peter Molyneux ...

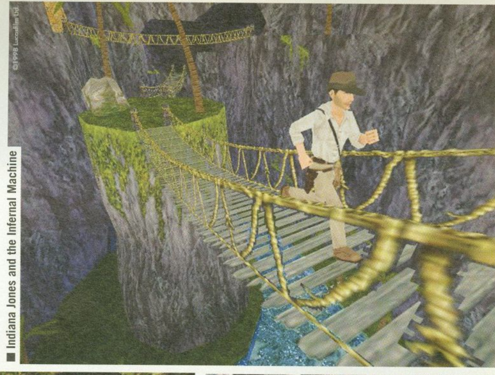
... ist hochmotiviert: Black and White bietet schon in diesem frühen Entwicklungsstadium mehr neue Ideen als fünf andere Strategiespiele von der Stange. Mit diesem Titel könnte Molyneux seinen Ruf als einer der innovativsten und risikofreudigsten Spieldesigner untermauern.

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1997
- Firmensitz: Guildford, England
- Kontakt: –
- Wichtige Spiele: –
- Internet: www.lionhead.co.uk

LUCAS Arts

- **Force Commander [Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Grim Fandango [Adventure, 3. Quartal 98]**
- **Indiana Jones and the Infernal Machine [Action-Adventure, 1. Quartal 99]**
- **Rogue Squadron [Action, 3. Quartal 98]**



■ Indiana Jones and the Infernal Machine



■ Indiana Jones and the Infernal Machine



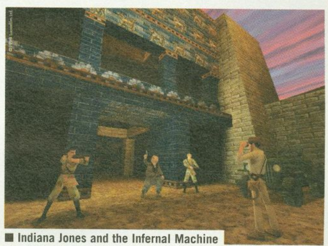
■ Grim Fandango

Auf der E3 gab es nur sehr wenige Adventures zu bestaunen. Glücklicherweise ist **Grim Fandango** von LucasArts eines der potentiellen Glanzlichter. In der Rolle von Manny Caldero schicken Sie im Reich der Toten verblichene Seelen auf eine vierjährige Reise durch die Unterwelt – erst dann können diese in Frieden ruhen. Manny selbst darf nur weiter, wenn er genügend Tote verschifft hat, doch düstere Mächte wollen das verhindern. Ähnlich wie in Action-Adventures à la »Alone in the Dark« wechselt die Kameraperspektive häufig. Das Spiel entsteht unter der Leitung von Tim Schaefer, der schon für »Full Throttle« und »Day of the Tentacle« verantwortlich war. Wir dürfen also abgedrehte Rätsel und eine hohe Gag-Dichte erwarten.

Ein alter Bekannter kehrt auch zurück: Indiana Jones hat bereits zwei Abenteuer auf dem PC bestanden. Doch **Indiana Jones and the Infernal Machine** ist kein reinrassiges Adventure, sondern eher ein »Indy meets Jedi Knight«, das nur mit einer 3D-Karte läuft. Projektleiter Hal Barwood, schon bei Indiana Jones and the Fate of Atlantis federführend, begründet diesen Schritt damit, daß Indy eigentlich schon immer ein echter Action-Held gewesen ist – prädestiniert also für ein Action-Adventure. Doch es soll nicht nur gepeitscht, geprügelt und geballert werden: Die Story wird eine stärkere Bedeutung als in zahlreichen anderen Genre-Kollegen bekommen.

Indys alte Freundin Sophia Hapgood bittet ihn 1947 um Hilfe. Ein skrupelloser sowjetischer Wissenschaftler will eine uralte Maschine ausgraben, die sich angeblich in den Ruinen des Turms von Babel befindet. Mit deren Hilfe läßt sich ein Tor in eine Paralleldimension öffnen und Angst und Schrecken über die gesamte Menschheit bringen. Das muß verhindert werden! Glücklicherweise sind einige Bestandteile des Höllenapparates quer über den Globus verstreut: Indy besucht so exotische Orte wie die Ruinen von Babylon, das Tian-Shan-Gebirge in Kasachstan oder Azteken-Pyramiden in Teotihaucan. Szenen im Innern von Gebäuden wechseln sich mit spektakulären Außensequenzen ab.

Indiana Jones kann laufen, rennen, kriechen, springen, schwimmen, klettern, sich über Abgründe schwingen und natürlich seine Peitsche knallen lassen. Action-

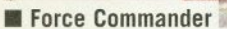


■ Indiana Jones and the Infernal Machine

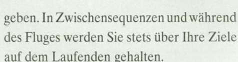
ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1982
- Firmensitz: San Rafael, Kalifornien, USA
- Kontakt: (02131) 96 51 11
- Wichtige Spiele: Maniac Mansion (1987), Secret of Monkey Island (1990), Jedi Knight (1997)
- Internet: www.lucasarts.com





■ Force Commander



■ Star Wars: Rogue Squadron



■ Rogue Squadron

gerecht gibt es auch ein paar nette Feuerwaffen, von automatischen Pistolen über eine Bazooka bis hin zu Handgranaten. Aufgelesene Objekte helfen außerdem gegen Kommunisten und Gegner nicht von dieser Welt. Jedes Teil der Maschine verleiht Indy magische Kräfte, die er zur Erfüllung seines Auftrages dringend braucht. Zahlreiche Puzzles und Aktionen wie eine Wildwasserfahrt, eine Dschungel-Verfolgungsjagd per Jeep oder eine wilde Hatz durch eine Mine komplettieren das Abenteuer, das alleine oder mit mehreren Spielern in einem Kooperationsmodus gelöst werden kann.

Nach dem höchst durchschnittlichen Rebellion soll **Force Commander** alle Star-Wars-Strategen versöhnen. Nicht mehr Runden-, sondern Echtzeitstrategie ist angesagt. Entweder auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen gilt es, eine Kampagne siegreich zu beenden. Diese ist in mehrere Kapitel aufgeteilt, die wiederum aus zahlreichen Einzelmissionen bestehen. Dazu spielt jedes Kapitel auf einer anderen Welt des Star-Wars-Universums. So besuchen Sie beispielsweise den Eisplaneten Hoth, Lukes Heimat Tatooine oder die grünen Steppen von Corellia.

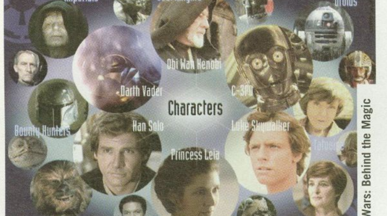
Zu den Missionen gehören das Errichten von Basen, die Eroberung wichtiger Gebäude und Einheiten oder eine Art Rückzugsgefecht, bei dem die imperialen Sturmtruppen so lange hingehalten werden müssen, bis den Rebellen die Flucht gelungen ist. Von der Rohstoffsammlung bis zum Dirigieren von Einheiten haben Sie alle Hände voll zu tun: Mehr als 100 Personen, Fahrzeuge und Gebäude aus den Filmen sollen in Force Commander stecken. Eine 3D-Beschleunigerkarte ist auch hier Pflicht; nur so können neuartige Kameraperspektiven und -schwenks dargestellt werden.

Allen Fans von Shadows of the Empire wird **Rogue Squadron** bekannt vorkommen. Das neue Star-Wars-Ballerspiel baut auf den besten Leveln von Shadows auf. Zeitlich zwischen dem ersten und zweiten Kinofilm angesiedelt, müssen zwölf wackere Piloten wie Luke Skywalker oder Wedge Antilles zahlreiche Planeten vor imperialen Übergriffen schützen. Dabei soll es Missionen wie Eskorten, Dogfights, Auklärungs- und Rettungsflüge geben. In Zwischensequenzen und während des Fluges werden Sie stets über Ihre Ziele auf dem Laufenden gehalten.

Die Planetenoberflächen sind höchst unterschiedlich: Es gibt große Meere, zerklüftete Canyons, trockene Wüsten, brodelnde Vulkane oder schwindelerregend hohe Wälder. Das alles sehen Sie in schmucker 3D-Darstellung in verschiedenen Kameraeinstellungen, fast so schön wie in einem Leinwandstreifen.

Zu den zur Zeit sehr populären Nachschlagewerken auf CD-ROM gesellt sich **Star Wars: Behind the Magic**. Wie groß ist Chewbacca? Wie viele verschiedene Raumschifftypen fliegen im Dienst der Rebellen? Auf welchem Planeten wurde Han Solo geboren? All diese Fragen werden von der digitalen Enzyklopädie genauestens beantwortet.

Dazu gibt es bislang nie gezeigte Szenen, Blicke hinter die Kulissen und natürlich massenweise Fakten zu Personen, Fahrzeugen oder der Star-Wars-Technik. Die beiden CDs enthalten außerdem minutiöse Kritiken und Inhaltsangaben der drei bisher erschienenen Filme und behandeln medienübergreifende Publikationen wie Bücher, Comics oder Spiele. *(ra)*



■ Star Wars: Behind the Magic

Indy kehrt zurück!

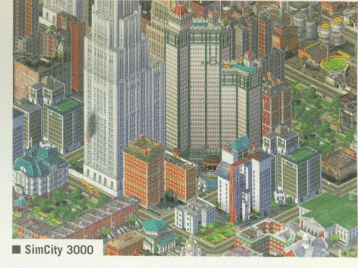
Der neue spielerische Ansatz sollte Abenteuerfans nicht abschrecken. Wenn LucasArts gehörig viele Puzzles und Zwischensequenzen einbaut, riskieren vielleicht auch die Spieler einen Blick, die um das Action-Adventure-Genre bislang einen großen Bogen gemacht haben. Als klassisches Abenteuer hat LucasArts zudem Grim Fandango auf Lager, das einen hervorragenden Eindruck macht.

Potential haben auch die zwei Star-Wars-Titel: Force Commander könnte mit 3D-Unterstützung Leben ins festgefahrene Echtzeitstrategie-Genre bringen, Rogue Squadron greift die besten Elemente von Shadows of the Empire auf und mischt sie mit einem Hauch Rebel Assault.



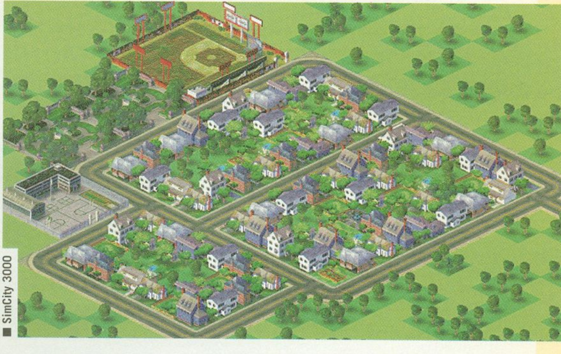


■ SimCity 3000 [Strategie, 4. Quartal 98]



■ SimCity 3000

Über vier Jahre ließ uns Maxis zappeln, aber zum Jahreswechsel soll endlich die Fortsetzung der Städtebau-Simulatorserie Sim City erscheinen. Klassische Tugenden stehen bei **SimCity 3000** im Mittelpunkt: Statt der ursprünglich geplanten 3D-Perspektive, in der man die gebauten Ansiedlungen hätte durchwandern können, besann Maxis sich eines Besseren und entschied sich für die bewährte Isometrie-Ansicht. SimCity 3000 ist daher die konsequente Weiterführung des bekannten Spielprinzips im zeitgemäßen Gewand und mit erweiterter Spielumgebung.



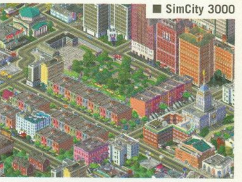
■ SimCity 3000

Der zur Verfügung stehend Bauplatz ist etwa viermal größer als in SimCity 2000 und die Anzahl der unterschiedlichen Gebäude beläuft sich auf rund 300. Alle Bauwerke sind perspektivische Objekte mit vier Seitenansichten. Damit wird ein wesentlicher Kritikpunkt an der Serie eliminiert: Bisher waren beim Drehen der Karte immer dieselbe Gebäudeseite zu sehen. Außerdem wird die Spielwelt liebevoll animiert und wirkt dadurch wesentlich stattlicher. Man sieht außen angebrachte, fahrende Aufzüge, Leuchtreklametafeln preisen Produkte an, Hubschrauber landen auf den Heliports der Wolkenkratzer und städtische Bautrupps bessern die Straßen aus. Mittendrin wuseln die SimBürger geschäftig durch die Gegend.

Zum Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur stehen Ihnen zehn verschiedene Zonen zur Verfügung. Neben Industrie- und Gewerbegebieten, Wohnvierteln und Parkanlagen, werden die Flächen auch landwirtschaftlich genutzt. Auf Bauernhöfen wird geerntet und gemolken, Wald wird gerodet und in Küstennähe sieht man Fischerboote auf Fang. Selbst Gruben und Minen können angelegt werden. Wenn Ihre Stadt wächst und mehr Industrie benötigt wird, werden die Agrarflächen durch Fabriken ersetzt.

Der Verkehr wird durch eine im Hintergrund ablaufende Mikro-Simulation geregelt. In SimCity 2000 wurden hingegen lediglich willkürliche Animationen abgespielt. In der neuen Version werden Faktoren wie Einwohnerzahl oder besetzte Arbeitsplätze kalkuliert und die Verkehrssituation entsprechend angepaßt. Sollten Probleme in diesem oder anderen Bereichen auftauchen, können Sie Ihren Beraterstab konsultieren.

Steigen soll auch der Schwierigkeitsgrad. Im Vorgänger waren die großen Städte praktisch Selbstläufer, der Spieler sah eigentlich nur noch zu. Für SimCity 3000 gelten jedoch andere Maßstäbe. Auch in den späteren Phasen des Spiels tauchen noch reichlich Probleme auf. Streiks, Dienst nach Vorschrift oder Umweltverschmutzung lassen Ihre Bewohner unzufrieden werden. Sollte es Ihnen jedoch gelingen, die perfekte Metropole zu bauen, winkt die Ernennung zur Landeshauptstadt. *(mk)*



■ SimCity 3000

ECKDATEN

- ▶ Gründungsjahr: 1989
- ▶ Firmensitz: Walnut Creek, Kalifornien, USA
- ▶ Kontakt: (02408) 94 05 55
- ▶ Wichtige Spiele: SimCity (1989), SimCity 2000 (1994), SimTower (1995)
- ▶ Internet: www.maxis.com

»Müllabfuhr streikt!

Bürger fordern Neuwahlen!« Schlagzeilen dieser Art erfordern schnelles, umsichtiges Handeln. Die schiere Anzahl der Optionen und Features in SimCity 3000 sind genug, um SimBürgermeister monatelang an den Monitor zu fesseln. Maxis, heuer ein Teil des übermächtigen Electronic-Arts-Konzerns, darf schon mal einen Antrag auf Erteilung eines Hit-Zertifikates stellen.

MICROPROSE

- Birth of a Federation [Strategie, 3. Quartal 98]
- Civilization 2: The Test of Time [Strategie, 2. Quartal 99]
- European Air War [Simulation, 3. Quartal 98]
- Falcon 4.0 [Simulation, 4. Quartal 98]
- Guardians: Agents of Justice [Strategie, 3. Quartal 98]
- Gunship 3 [Simulation, 2. Quartal 99]
- Klingon Honor Guard [Action, 3. Quartal 98]
- MechWarrior 3 [Simulation, 2. Quartal 99]
- Starship Troopers [Action, 4. Quartal 98]
- Top Gun: Hornet's Nest [Simulation, 4. Quartal 98]
- X-COM: Alliance [Action, 2. Quartal 99]



■ Klingon Honor Guard

Microprose gehört zu den glücklichen Firmen, die noch eine aktive Star-Trek-Lizenz im Keller herumliegen haben. Die soll für zwei weitere Produkte bemüht werden, um Fans der TV-Serien anzulocken. So lange der Titel des 3D-Shooters **Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard** auch sein mag, so kurz ist seine Beschreibung. Zwecks Sicherung des klingonischen Reiches durcheilen Sie sieben 3D-Welten. Dort machen die in 20 Sorten vorrätigen Roboter, Andorianer und Nausicaner Bekanntschaft mit des Helden Schwertern und Laserwummen. Ebenfalls aus dem Star-Trak-Universum stammt **Birth of a Federation**. Hierbei handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel à la Master of Orion. Bis zu fünf Gegenspieler erkunden das Weltall, um sich auszubreiten und den Gegner in taktischen Schlachten zu bezwingen. Zur Wahl stehen fünf Rassen wie etwa die Romulaner, die Klingonen oder die Ferengi, dazu gesellen sich noch 30 vom Computer betreute Parteien.

■ Birth of a Federation

Sid Meiers Geniestreich Civilization wird mit **Civilization 2: The Test of Time** um eine neue Variante bereichert. Inhaltlich wird sich nicht allzu viel, dafür optisch um so mehr ändern: Neben zwei neuen futuristischen Welten lockern animierte Einheiten, Gebäude und Tiere das vormals etwas dröge Bild auf. Direkt aus dem Marvel-Universum scheinen die Hauptdarsteller des rundenbasierten Strategiespiels **Guardians: Agents of Justice** entsprungen zu sein. Sie kommandieren ein bis zu zehnköpfiges Heldenteam, deren Mitglieder über jeweils 50 individuelle Superfähigkeiten gebieten.

Die Flugsimulation **European Air War** hält sich an die historischen Fakten. Der Nachfolger von 1942: Pacific Air War versetzt Sie einmal mehr inmitten des Zweiten Weltkrieges. Dort nehmen Sie in insgesamt 20 historischen Propellermaschinen der Amerikaner, Briten und Deutschen Platz.

In drei großangelegten Kampagnen bekämpfen Sie mit Ihrer Messerschmitt, Spitfire oder Mustang die Jäger und Bomberstaffeln des Gegners. Sowohl die Cockpits als auch die technischen Fähigkeiten der Flugzeuge entsprechen ihren realen Vorbildern.

■ Guardians: Agents of Justice

Die überaus erfolgreiche Falcon-Serie fand bislang mehr als eine Million Abnehmer und dank **Falcon 4.0** werden es bald etliche mehr werden. Sie schwingen sich in den Pilotensitz einer amerikanischen F-16 und düsen durch eine gigantische, im Koreakrieg angesiedelte Kampagne. Anhand eines Editors zimmern Sie sich individuelle Kampagnen zusammen, der Mehrspielermodus beschäftigt gleich vier menschliche

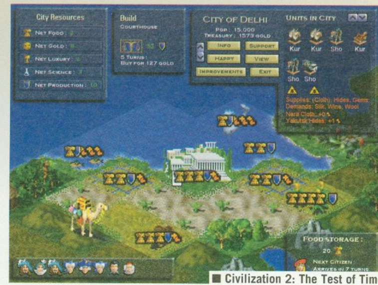
ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1982
- Firmensitz: Alameda, Kalifornien, USA
- Kontakt: (01805) 25 25 65
- Wichtige Spiele: Railroad Tycoon (1990), Civilization 2 (1996), Master of Orion 2 (1996)
- Internet: www.microprose.com



Falcon 4.0





Civilization 2: The Test of Time



Top Gun: Hornet's Nest

Piloten. Bevor Sie jedoch abheben, sollten Sie sich anhand der zahlreichen Trainingseinsätze mit der sensiblen Steuerung des Kampfjets sowie den Gegebenheiten des topographisch korrekt wiedergegebenen koreanischen Terrains anfreunden.

Etwas actionlastiger ist die Flugsimulation **Top Gun: Hornet's Nest**, in deren Mittelpunkt der amerikanische Jäger F/A-18 steht. Genau wie im gleichnamigen Kinofilm schlüpfen Sie in den Kampfanzug des jungen Navy-Piloten Maverick. Der soll in drei mit insgesamt über 30 Missionen ausgestatteten Kampagnen den Feind vom Himmel fegen sowie Bodenziele vom schlichten Panzer bis hin zu waffenstarrenden Abwehranlagen aufs Korn nehmen.

Mit **Gunship 3** kehrt ein Klassiker unter den Helikopter-Simulationen zurück. Als Pilot eines U.S.-Kampfhubschraubers nehmen Sie an historischen und fiktiven Schlachten teil. Insbesondere für den Mehrspielerbetrieb interessant ist der Umstand, daß sich Gunship 3 mit der Panzersimulation M1 Tank Platoon 2 verknüpfen lassen wird. Dann befehden sich von menschlichen Gegenspielern betreute Panzer und Hubschrauber.

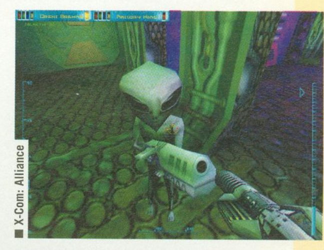
Das futuristische Actionspiel **Starship Troopers** basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm, dessen Vorlage wiederum eine Novelle des SF-Autors Robert Heinlein ist. In dem dank 3Dfx-Unterstützung prachtvollen 3D-Terrain mimen Sie einen schwer bewaffneten Infanteristen. Der hat die undankbare Aufgabe, die Menschheit quasi im Alleingang vor der Invasion insektoider Außerirdischer zu bewahren. Immerhin schleppt er ein stattliches Arsenal an Laserknarren und Explosivkörpern mit sich herum. Erst nach einigen erfolgreichen Einsätzen bekommen Sie zusätzlich das Kommando über computergesteuerte Einheiten. Zwecks Aufrechterhaltung der Motivation spuckt ein Missionsgenerator beliebig viele Zufallswelten für bis zu 25 Multiplayer-Mitstreiter aus.

Bei der futuristischen Kampfsimulation **Mechwarrior 3** besteigen Sie einen von 18 stählernen Kampfrobotern, die allesamt dem BattleTech-Universum entstammen. Die gigantischen Stahlkolosse gebieten über bis zu zehn der insgesamt 33 Waffensysteme und sind in der Lage, unterwegs aufgeklaubtes Kriegsgerät in ihr System zu integrieren. Beschädigungen reparieren Sie innerhalb der Mission, einigen verbündeten Mechs erteilen Sie rudimentäre Befehle. Kernstück ist eine aus 20 Einsätzen bestehende Kampagne, die in vier 3D-Welten ausgefochten wird.

Der fünfte Teil der populären X-COM-Serie hört auf den Namen **X-COM: Alliance.** Den 3D-Action-Shooter erblicken Sie aus dem Blickwinkel eines vierköpfigen Söldnertrupps, der mit seinen Knarren dem Alien-Kehraus auf einer Raumstation betreibt. Dank kleiner Übersichtsfenster behalten Sie drei Ihrer Soldaten stets im Auge, während Sie mit dem vierten sämtliche Gegner von der Platte putzen. *(md)*



Starship Troopers



X-Com: Alliance

Schuß in den Ofen?

Ob die Welt wirklich noch mehr 3D-Ballerspiele braucht, sei dahingestellt. Außer der Star-Trek-Lizenz hat Klingon Honor Guard jedenfalls nicht viel, um sich von schöneren Neuzeit-Shootern abzuheben. Microprose, bleib' bei Deinen Leisten: Mit zahlreichen Strategiespielen und vor allem Flugsimulationen bewegt man sich vielversprechend in vertrauterem Terrain. Nur sollte der Über-Jet Falcon 4.0 nach jahrelangen Messeauftritten auch endlich einmal fertig werden ...

Microsoft®

- Age of Empires Expansion [Strategie, 4. Quartal 98]
- Age of Empires 2 [Strategie, 1. Quartal 99]
- Asheron's Call [Rollenspiel, 3. Quartal 98]
- Close Combat 3 [Strategie, 1. Quartal 99]
- Inertia [Rennspiel, 1. Quartal 99]
- Motocross Madness [Rennspiel, 3. Quartal 98]
- MS Combat Flight Simulator [Simulation, 3. Quartal 98]
- Oblivion [SF-Simulation, 4. Quartal 98]
- Pinball Arcade [Action, 3. Quartal 98]
- Revenge of Arcade [Action, 3. Quartal 98]
- Ultra Corps [Action, 4. Quartal 98]
- Urban Assault [Action, 3. Quartal 98]

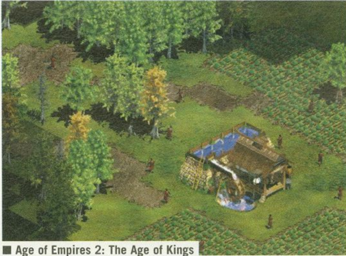
FAge Of Empires 2: The Age of Kings

Jahrelang zehrte man nur vom abgestandenen Ruhm des hauseigenen Flugsimulators, doch mit Age of Empires konnte sich Microsoft endlich als geschätzter Spiele-Publisher etablieren. Das historisch verpackte Eroberungsspiel von Ensemble Studios ist seit Ende 1997 ein permanenter Hitparaden-Gast.

Anfang nächsten Jahres will Microsoft **Age of Empires 2: The Age of Kings** veröffentlichen. Neben einer wesentlichen Erweiterung der Spielumgebung finden Sie neue Gebäude, wie Paläste, Windmühlen, Tore oder Zugbrücken. Die Intelligenz der Einheiten wird verbessert und Truppen können nun in Formation angreifen oder in Wachtürmen Deckung finden. Zu den neuen abbaubaren Rohstoffen gehören Erze, die sich in Schmieden zu Waffen verarbeiten lassen.

Diplomatie und Ökonomie wurden ebenfalls verbessert. Handelsposten beleben die Konjunktur, die von echten marktbedingten Faktoren wie Angebot und Nachfrage beeinflußt werden. Versteckte Häfen im Niemandsland ermöglichen den Verkauf von Rohstoffen zu unverschämt überhöhten Preisen. Auf dem Landweg holen Planwagen die Güter ab und transportieren sie zu den Käufern.

Das Spiel beginnt im Jahre 450 und streckt sich über einen Zeitraum von ca. 1000 Jahren. Somit endet Age of Empires 2 ungefähr mit der Entwicklung und Anwendung von Projektilwaffen auf Schießpulverbasis, also Kanonen, Musketen, etc. Es ist nun auch möglich, mehrere Einheiten gleichzeitig zu bauen. 13 Zivilisationen (darunter Franken, Japaner und Byzantiner) wollen die Welt beherrschen. Manager-Naturen können das Spiel mit geschickter Finanzplanung und Diplomatie bei minimalem Einsatz von Gewalt gewinnen.



Age of Empires 2: The Age of Kings

Der Nachfolger kommt erst 1999 auf den Markt, doch weiteren Empires-Nachschub gibt es in Form einer Zusatz-CD für den ersten Teil: **Age of Empires Expansion Pack: The Rise of Rome**. Vier neue Länder bzw. Provinzen – Karthago, Palmyra, Mazedonien und Rom – kommen zu den bereits bestehenden zwölf hinzu. Kamelreiter, messerbewehrte Streitwagen, Kriegsschiffe und Schleudern sind nur einige der zahlreiche neuen Einheiten. Die drei neuen Kampagnen bestehen aus 20 Szenarien, die sich mit dem Aufstieg Roms befassen. Außerdem wird die Zusatz-CD einige Verbesserungen an der Originalversion vornehmen und eine

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1975
- Firmensitz: Redmond, Washington, USA
- Kontakt: (089) 31 76 18 10
- Wichtige Spiele: Entertainment Pack for Windows (1991), Microsoft Arcade (1993), Age of Empires (1997)
- Internet: www.microsoft.com/games

Urban Assault

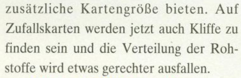


Urban Assault





■ MS Flight Combat Simulator



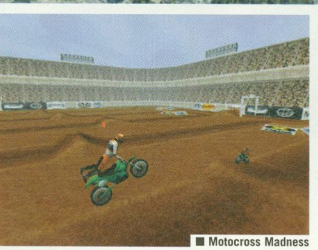
zusätzliche Kartengröße bieten. Auf Zufallskarten werden jetzt auch Kliffe zu finden sein und die Verteilung der Rohstoffe wird etwas gerechter ausfallen.

Der **MS Combat Flight Simulator** versetzt Sie in den zweiten Weltkrieg. Unter den insgesamt acht Flugzeugen finden Sie Spitfires, die P-51D Mustang und selbst die ersten Messerschmitt-Düsenflugzeuge kommen in der Endphase zum Einsatz. Alle Flugzeuge zeigen realistische Dynamik und verfügen über originalgetreue Cockpit-Ausstattung. Die wichtigsten Kampagnen sind die Luftschlachten um England (Juli bis Oktober 1940) und die alliierten Angriffe auf Deutschland (Juni 1943 bis April 1945). Diese sind wiederum in verschiedene Phasen unterteilt. Die wichtigsten Städte in diesen Szenarien – London, Paris und Berlin – wurden im Detail modelliert. 30 weitere Städte befinden sich im Spiel, die Sie im Verlauf Ihrer Missionen anfliegen werden.

Urban Assault kombiniert 3D-Action und Strategie. Im Cockpit von 15 verschiedenen Fahrzeugen geht es durch eine postapokalyptische Landschaft. Während einer Mission können Sie jederzeit zwischen den Vehikeln wechseln. Mit Hilfe des Geschwadermanagers ordnen Sie einer Gruppe von Fahrzeugen einen bestimmten Aggressionsgrad zu und schicken diese dann ohne weitere Aufsicht in die Schlacht. Die 40 Level große Spielumgebung besteht aus offenen Schlachtfeldern oder Städten mit über hundert verschiedenen Gebäuden, die förmlich darauf warten, in die Luft gejagt zu werden. Sie müssen sich mit fünf fremden Rassen messen, die mit 35 verschiedenen Kampfmaschinen angreifen. Darunter befinden sich außerirdische Designs, aber auch Doppeldeckerflugzeuge und Zeppeline.

Eine transparente Karte zeigt Ihnen die Position Ihrer Truppen, die Sie in Echtzeit befehligen. Ressourcen-Management und die Entwicklung neuer Technologien gehören ebenfalls zu Ihren Aufgaben.

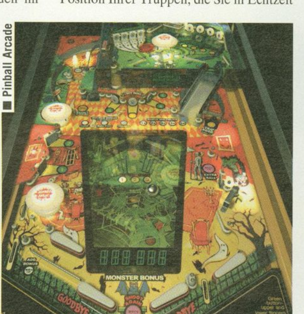
Tieffliegende Motorräder und spektakuläre Crashes sind in **Motocross Madness** zu erwarten. Der Spieler kontrolliert neben Gas, Bremse und Gangschaltung auch die Position und die Gewichtsverlagerung des Fahrers. 16 akrobatische Einlagen und Sprünge können Sie vorführen. 30 Rennstrecken, darunter Stadionkurse und vier entwickelte Stunt-Tracks, stehen zur Wahl. Mit einem Editor entwickeln Sie zusätzliche Pisten.



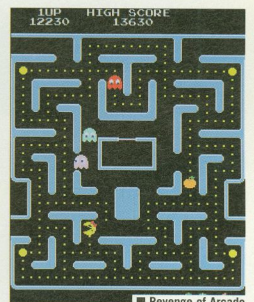
■ Motocross Madness



■ MS Flight Combat Simulator



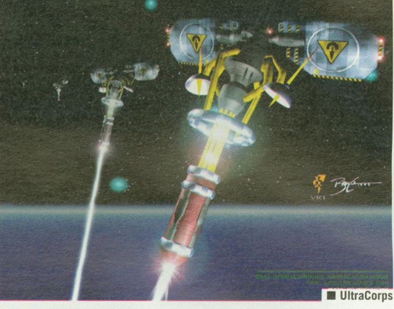
■ Pinball Arcade

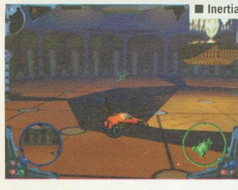


■ Revenge of Arcade



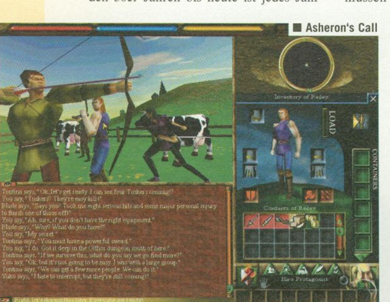

■ Inertia


■ UltraCorps


■ Inertia

■ UltraCorps

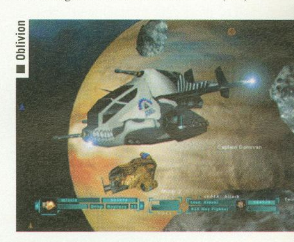
Revenge of Arcade bietet historische Unterhaltung für zwischendurch. Fünf Uralt-Spielautomaten werden hier pixelgenau nachprogrammiert. Eine Partie mit Xevious, Ms. Pac-Man, Rally-X, Mappy oder Moto gestaltet jede Mittagspause erfreulicher. Bei **Pinball Arcade** stehen hingegen sieben historische Flipper im Mittelpunkt. Von den 30er Jahren bis heute ist jedes Jahrzehnt mit einem Flippertisch vertreten. Unter dem Arbeitstitel **Inertia** plant Microsoft für das kommende Jahr eine Mischung aus Renn- und Actionspiel. Sie stellen sich anhand zahlreicher Optionen Ihr eigenes Vehikel zusammen. Auf Bergstrecken, Rennkursen und in Arenen kommt es zum Kampf mit anderen Fahrzeugen. Daneben müssen versteckte Objekte, Power-Ups und verborgene Level gefunden werden. Inertia verfügt über 20 verschiedene Fahrzeugtypen mit unterschiedlichen Motoren und Antriebssystemen, die mit Gewehren, Raketen und anderen Waffen ausgerüstet werden.


■ Asheron's Call

Der dritte Teil der Close-Combat-Serie soll fortgeschrittene Strategen erfreuen. In **Close Combat 3** steuern Sie das Geschehen an der Ostfront vom Beginn der Rußlandoffensive im Jahre 1941 bis zum Fall Berlins vier Jahre später. Das Spiel wird über 400 Einheiten verfügen, die man sogar mit gestohlenen oder eroberten Waffen ausstaffieren kann. Ein um viele Funktionen erweiterter Editor ermöglicht die Entwicklung eigener Kampagnen.


■ Asheron's Call

Microsoft steigert sein Engagement im Online-Bereich mit gleich drei reinen Multiplayer-Titeln, die über die Internet Gaming Zone spielbar sind. **UltraCorps** ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, in dem 14 außerirdische Rassen neue Planeten kolonisieren. UltraCorps befindet sich zur Zeit im offenen, kostenlosen Betatest. **Asheron's Call** ist ein Rollenspiel im Stil von Ultima Online mit etwas mehr Gewicht auf Action. Weltraumschlachten für tausende von Spielern werden in **Oblivion** geboten. In 30 verschiedenen Raumschiffen können mehrere Weltraumstationen und Planeten angeflogen werden. Das Programm wurde so ausgelegt, daß einzelne Spieler sich in einem großen Kampfschiff zusammentun können; jeder bedient dann seinen eigenen Geschützturm. *(mk)*


■ Oblivion

In der Ruhe liegt die Kraft

Age of Empires 2 wurde kurz vor der E3 noch einmal verschoben – von Oktober 98 auf März 99. Nur nicht hetzen, denn das Spiel macht einen hervorragenden Eindruck. Die Gebäude sind riesig, die Größe der Karten hat sich vervierfacht und neue Einheiten und Technologien erhöhen die Spielfreude. Die Zusatz-CD für Teil 1 ist ein nettes Upgrade, das jedoch nicht schrecklich viel Neues zu bieten hat. Urban Assault ist ein interessantes Hybrid-Produkt, das sowohl actionhungrigen Fans als auch gewieften Strategen zusagen sollte. Oldie-Fans stürzen sich auf Microsofts neue Arcade-Sammlungen, wenngleich Revenge mit Xevious und Ms. Pac-Man nur zwei wirklich edle Opas zu bieten hat.



MINDSCAPE®



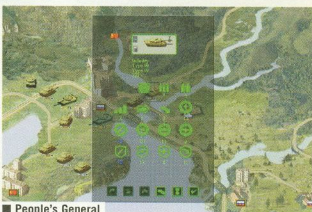

■ Team Apache

- **Creatures 2 [Simulation, 3. Quartal 98]**
- **Fighting Steel [Simulation, 4. Quartal 98]**
- **John Saul's Blackstone Chronicles [Adventure, 4. Quartal 98]**
- **People's General [Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Team Apache [Simulation, 3. Quartal 98]**
- **Warhammer 40.000: Chaos Gate [Strategie, 4. Quartal 98]**

Nach vollzogenem Umzug ins sonnige Kalifornien sind Mindscape und SSI bereit für neue Großtaten. Fast abflugbereit ist die Hubschraubersimulation **Team Apache**. Neben zwei Kampagnen bekommen Sie einen Missions-Editor sowie wahlweise ein realistisches oder leichtes Flugmodell des AH-64 geboten.

Im rundenbasierten Strategiespiel **Warhammer 40.000: Chaos Gate** geleiten Sie exorbitant große Kampfroboter auf ein isometrisches Gelände, um eine aus 18 Aufträgen bestehende Kampagne auszufechten. Dank eines integrierten Szenario-Generators und eines Editors gibt keine Engpäße beim Missionsnachschub.

People's General ist der Nachfolger des erfolgreichen Strategiehammers Panzer General 3D. Diesmal werden allerdings fiktive Schlachten mit modernstem Kriegsgerät ausgefochten. 19 Nationen mit insgesamt 200 Truppengattungen dreschen in zwei Kampagnen im Rundentakt aufeinander ein. Zum Arsenal gehören moderne Panzer wie etwa der M1A3 oder der T-99. Die Hauptlast der Konflikte tragen die Bodentruppen, die Fluggeräte spielen eine eher untergeordnete Rolle. Schwimmendes Gerät bleibt auf sämtlichen 36 handgemalten Hexfeld-Karten außen vor. Interessant ist die Möglichkeit, pro Einheit zwei Spezialfähigkeiten einzukaufen.

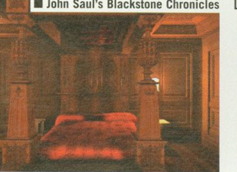

■ People's General

Burning Steel gilt als bislang erfolgreichste Seekriegs-Simulation, die Wachablösung erfolgt nun durch den Nachfolger **Fighting Steel**. Über 90 historisch korrekt wiedergegebene und in 3D gerenderte Schlachtschiffe der Amerikaner, Briten, Japaner und Deutschen beschießen sich in zehn historischen Szenarien.

In der Lebenssimulation **Creatures 2** werden Sie alle Hände voll zu tun haben, wenn Sie das niedliche Völkchen der Norns durch pädagogische Maßnahmen erziehen. Die Veränderungen gegenüber dem Vorgänger: klügere Norns und wechselnde Wetterbedingungen.

Eine kleine Messeüberraschung war der Auftritt des Horror-Schriftstellers John Saul. Von ihm stammt das Skript des auf seiner gleichnamigen Romanserie basierenden Grusel-Abenteuers **Blackstone Chronicles**, für dessen Programmierung Legend Entertainment verantwortlich zeichnet. Hier stöbern Sie in einem Irrenhaus, dessen Räumlichkeiten aus der Ich-Perspektive gezeigt werden, nach verborgenen Rätseln. Daß dabei so manch schauriges Geheimnis ans Tageslicht gelangt, dürfte außer Frage stehen. *(md)*


■ John Saul's Blackstone Chronicles



ECKDATEN

- ▶ Gründungsjahr: 1985
- ▶ Firmensitz: Novato, Kalifornien, USA
- ▶ Kontakt: (0208) 99 24 114
- ▶ Wichtige Spiele: Pool of Radiance (1988), Eye of the Beholder (1990), Panzer General 3D (1997)
- ▶ Internet: www.mindscape.com

Der General soll's richten:

Nach wie vor gehört Mindscape/SSI zu den stärksten Entwicklern von strategischer Kost. Im rundenbasierten Genre hat die Firmenehe mit People's General wieder ein ganz heißes Eisen im Feuer. Gespannt darf man sein, ob die Flugsimulation Team Apache der hochkarätigen Konkurrenz vom Kaliber Longbow 2 und Comanche 3 Paroli bieten kann.

NOVA LOGIC®

- **Delta Force**
  [Action, 4. Quartal]
- **F-16 Viper**
  [Simulation, 4. Quartal]
- **MiG-29 Fulcrum**
  [Simulation, 4. Quartal]

Mit der gleichzeitigen Veröffentlichung der beiden Flugsimulationen **F-16 Viper** und **MiG-29** zeigt die kalifornische Firma NovaLogic das gemeinsame Element der Produkte: Beide Titel lassen sich direkt miteinander verbinden oder über NovaWorld im Internet zusammen mit F-22 Raptor spielen. Einzelspieler finden jeweils über 40 Missionen, die von der Struktur her denen von F-22 Raptor ähneln. Im grafischen Bereich gibt es starke Verbesserungen, da nun auch NovaLogic 3Dfx-Karten entdeckt hat: Mit einem Voodoo-2-Beschleuniger erhalten Sie Auflösungen von bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten in 16 Bit Farbtiefe. Für Raptor wird wahrscheinlich ein entsprechender Patch erscheinen. Für den nötigen Simulations-Background sorgt die Zusammenarbeit mit Lockheed/



F-16 Viper

Martin und die Mitarbeit von Yuri Prikhodko. Dieser sowjetische Ex-Pilot war an den Testflügen der Su-27 und MiG-29 beteiligt und kann so das Flugverhalten der Maschine sehr gut beurteilen.

In MiG-29 sind zusätzlich zwei F-16-Kampagnen enthalten, mit denen Sie über ein lokales Netzwerk einmal gemeinsame Operationen durchführen können, aber auch gegeneinander kämpfen müssen.

MiG-29 Fulcrum

Mit **Delta Force** betritt NovaLogic spielerisches Neuland, denn hier handelt es sich um ein taktisch angehauchtes Actionspiel. Als Führer einer Delta-Force-Einheit führen Sie mit bis zu vier Truppenmitgliedern Spezialaufträge aus, etwa das Ausschalten bestimmter Installationen oder den Diebstahl geheimer Pläne.

Wie bei ihren anderen Titeln konnten sich die Entwickler auch hier Informationen aus erster Hand besorgen: Als Berater fungiert Jeff Beatty, der ehemalige Kommandant der Delta Force. Er partizipierte auch schon am National Hostage Rescue Team und arbeitete als Anti-Terror-Offizier für die CIA.

In rund 40 Einsätzen, die Sie aus der Perspektive der ersten oder dritten Person absolvieren, setzen Sie Waffen wie das M-16 Sturmgewehr, die MP-5 Maschinenpistole und ein M40A1-Scharfschützengewehr ein. Per Sniper-Modus nehmen Sie auch weiter entfernte Ziele aufs Korn, größere Objekte zerstört man per Granatwerfer oder Sprengsatz. Mittels Motion-Capturing erhalten die Teammitglieder, denen auch Befehle erteilt werden können, realistische Bewegungsabläufe. Die brandneue Voxel-3-Darstellung ist in der Lage, über 16 Millionen Farben in einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln darzustellen.

(mash)



Delta Force

Alle drei Programme

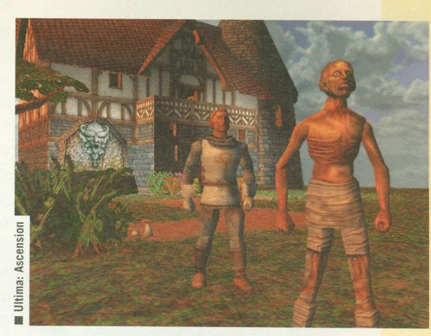
machen schon vorab einen sehr guten Eindruck und zeigen NovaLogics Willen, das Online-Geschäft auszuweiten. Aber auch für die hierzulande vorherrschenden Einzelspieler mit Vorliebe für actionorientierte Simulationen bieten die Designer eine Menge. Die schon ohne Beschleunigerkarte sehenswerte Grafik-Engine von F-22 Raptor wird bei den neuen Simulationen durch den Voodoo-2-Support radikal aufgewertet.

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1985
- Firmensitz: Calabasas, Kalifornien, USA
- Kontakt: (02408) 94 05 55
- Wichtige Spiele: Comanche (1992), Armored Fist 2 (1997), F-22 Raptor (1997)
- Internet: http://www.novalogic.com







■ Ultima: Ascension

■ Ultima: Ascension [Action-Adventure, 1. Quartal 99]

Selbst bei langjährigen Fans von Origin macht sich angesichts der Entwicklung der Ultima-Dinge ein klein wenig Enttäuschung breit. **Ultima: Ascension** ist das einzige Produkt, das auf der E3 vorgestellt wurde. Und noch ein kleiner Schock: Origin entfernte aus seinen Pressemitteilungen über Ascension alle Hinweise auf mögliche Rollenspielaspekte. Es handelt sich nun um ein reines Action-Adventure. Als solches ist es sicherlich einer der besseren Vertreter des Genres, dennoch ist ein Ultima ohne Statistiken und Inventar-Management schwer vorstellbar.

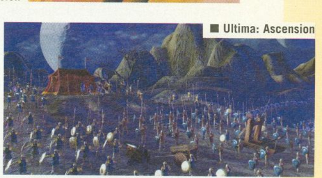
Auch der Avatar wird in Ascension zum letzten Mal zu sehen sein. Seine finale Schlacht mit dem Guardian steht bevor und sie findet in Britannia statt. Die Gegend hat sich sehr zu ihrem Nachteil verändert. Ein blutroter Himmel sagt den drohenden Untergang voraus, Drachen und Monster bevölkern das Land, Lavaströme fließen durch die einst idyllischen Täler. Der Avatar muß Britannia aus den Klauen des Guardians befreien und die Tugenden eines Titans of Ether erlernen. Dabei trifft er auf Lord British, Shamino und andere frühere Weggefährten. Für seine Reisen durch die umfangreiche Spielumgebung stehen unserem Helden Schiffe und fliegende Drachen zur Verfügung. Ansonsten bewältigt er das Terrain gehend, springend, kletternd oder schwimmend.

Auf seinen Reisen trifft der Avatar auf 50 verschiedene Gegner und rund 100 Nichtspieler-Charaktere. Die Systemanforderungen sind recht happig: Ein Pentium 200 mit 3D-Karte sollte es schon sein. Dafür werden im Gegenzug 16-Bit-Grafiken, polygonreiche Charaktere und eine von Wettereinflüssen geprägte, dynamische Spielumgebung geboten. Die gerenderten Zwischensequenzen sind von ausgezeichneter Qualität. Sie werden direkt in den Spielablauf integriert und dienen zur Erteilung von Aufträgen an den Avatar. In der Regel handelt es sich dabei um Träume von Lord British, der so Informationen über die Vorgänge in Britannia sammelt und an den Helden weitergibt.

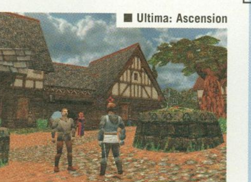
Zwar scheint die 3D-Umgebung für Online-Auseinandersetzungen geradezu wie geschaffen, dennoch wird auf einen Multiplayer-Modus verzichtet. Diesbezüglich verweist Origin auf die Vorzüge von Ultima Online. Arbeiten an **Ultima Online 2** haben bereits begonnen, allerdings gibt es noch rein gar nichts zu sehen. Bessere Grafiken, ein neues Interface und erweiterte Interaktion zwischen Spieler und Online-Welt sind zu erwarten. *(mk)*



■ Ultima: Ascension



■ Ultima: Ascension



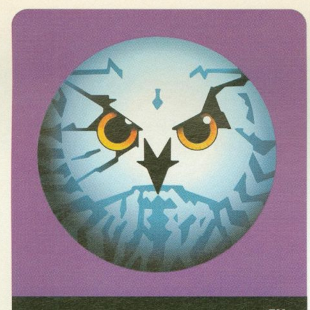
■ Ultima: Ascension

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1983
- Firmensitz: Austin, Texas, USA
- Kontakt: (02408) 94 05 55
- Wichtige Spiele: Ultima V (1988), Wing Commander (1989), Ultima Underworld (1991)
- Internet: www.origin.ea.com

Avatar auf Abwegen

Ascension läutet eine neue Ära für die Ultima-Serie ein. Origin sieht in klassischen Rollenspielen keine Zukunft mehr und verlegt das Geschehen ins Action-Genre. Ironischerweise wird das Spiel zu einem Zeitpunkt erscheinen, in dem Brancheninsider ein Comeback des Rollenspiel-Genres erwarten. Ob der im Tomb-Raider-Look kämpfende Avatar den treuen Ultima-Fans schmecken wird, bleibt abzuwarten.



- Adidas Power Soccer 98 [Sportspiel, 3. Quartal 98]
- Attack of the Saucerman [Jump-and-Run, 3. Quartal 98]
- Drakan [Action-Adventure, 1. Quartal 99]
- Expert Pool [Sportspiel, 3. Quartal 98]
- Formel 1 '98 [Rennspiel, 1. Quartal 99]
- Freie Jagd [Simulation, 1. Quartal 99]
- Global Domination [Strategie, 4. Quartal 98]
- Hired Guns [Action, 4. Quartal 98]
- Lander [Action, 4. Quartal 98]
- Nations [Simulation, 1. Quartal 99]
- Newman/Haas Racing [Rennspiel, 3. Quartal 98]
- O.D.T. [Action-Adventure, 4. Quartal 98)
- Panzer Elite [Simulation, 4. Quartal 98]
- Pro 18 [Sportspiel, 4. Quartal 98)
- Sentinel Returns [Strategie, 3. Quartal 98]
- Tellurian Defense [Action, 3. Quartal 98]

Immer wieder gerne genommen: Die Erfolgsformel »Das Babe und das Biest«. Die gleichermaßen Busen und Bauchmuskeln demonstrierende Schwert-Ramboline Rynn hat allen Grund zum Rachedurst. Die im Verwüstungsmodus herumtourenden Horden des Chaos haben ihr Heimatdorf plattgemacht. Diese ordinäre Fantasy-Mär würde wahrscheinlich in ein nicht minder ordinäres Spiel münden, wenn da nicht der Drache **Drakan** wäre. Der magisch begabte Schuppenflieger nimmt Rynn mit auf ihre Rachereise, die zum Schwert der Macht führt.

Dieses Action-Adventure bietet dementsprechend zwei spielerische Seiten. Zum einen können Sie per pedes in lieblicher Landschaft oder brodelnden Trollstädten herumflanieren. Man schwätzt und schnetzelt sich durch Freund und Feind; rund 30 Charaktere und über 100 Gegnertypen sollen im fertigen Spiel stecken. Sind dann größere Strecken zu überwinden, wird der Drache gesattelt. Sie steuern Drakan selber und liefern sich rasante 3D-Dogfights mit manchem fliegenden Gegner. Fünf Spielwelten mit wechselndem Klima und Terrain sollen die Mischung aus Puzzle-Bewältigung und Nahkampf beherbergen.

Drakan

Ganz langsam, aber sicher kommt der Spielezug Richtung DVD ins rollen. Mittelfristig wird dieser Laufwerk-Typ das gute alte CD-ROM ersetzen.

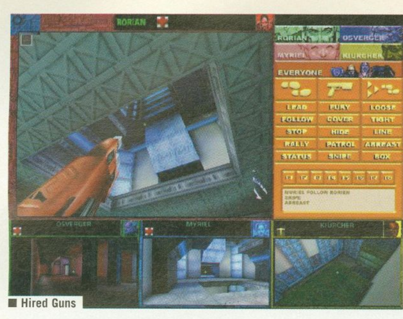
Psygnosis präsentiert mit **Lander** sein erstes DVD-Spiel, das technisch vom neuen Medium profitieren soll: Dank des immensen Platzangebots auf einer DVD-Scheibe bekommt Lander Dolby-Digital-Mehrkanalsound und Videosequenzen in bestechender MPEG-2-Qualität spendiert. Boah-ey, schön und gut, aber worum geht's eigentlich im Spiel? Als Frachterpilot schippern Sie anno 3032 in 40 Missionen auf 15 Planeten und Monden herum. Die listige Schubsteuerung erinnert an den 8-Bit-Klassiker Thrust: Feinfühliges Gas



Lander

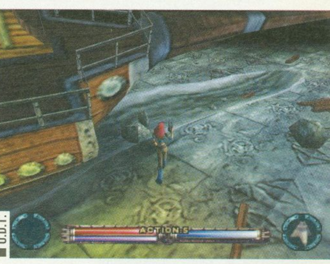
ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1984
- Firmensitz: Liverpool, England
- Kontakt: (01805) 21 44 33
- Wichtige Spiele: Lemmings (1990), Formel 1 (1996), Discworld 2 (1997)
- Internet: www.psygnosis.com



■ Hired Guns


■ Freie Jagd



■ O.D.T.

Geben und Steuern ist gefragt; die dreidimensionalen Fluggebiete bieten wechselnde Schwerkraft-Verhältnisse. Ganz nebenbei muß noch auf böse Buben geschossen werden, ohne daß Sie dabei Ihre in Schlepptau genommene Fracht zerdeppern.

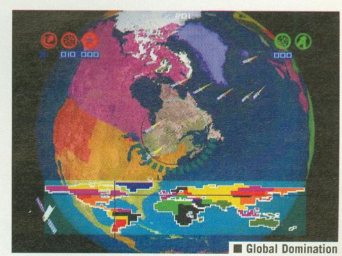
»Die Angst trägt drei Buchstaben«, warnt uns freundlicherweise eine Psygnosis-Pressemitteilung. Dabei handelt es sich weder um ZDF noch TÜV, vielmehr ist **O.D.T.** (nur echt mit den Pünktchen) angesagt. Während wir noch intensiv über die Bedeutung dieser Kurzform sinnieren, gibt sich das Spiel als Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag zu erkennen. Die Story besteht aus Versatzstücken der phantastischen Werke von Jules Verne. Als die Stadt Calli von einer Seuche befallen wird, holt Kapitän Lamat sein getreues Luftschiff Nautiflyus (!) aus der Tiefgarage. Das Ziel der Zeppelin-Kreuzfahrt ist die grüne Perle. Das ist keine Haushaltshilfe, die ausschließlich umweltfreundliche Reinigungsmittel verwendet; vielmehr handelt es sich dabei um ein von der Gesundheitsreform unberührtes Heilmittel, das schwuppdiwupp die Epidemie aus Calli rausbügeln kann. Kaum ist die Nautiflyus in der vielversprechend betitelten »verbotenen Zone« abgestürzt, geht das Spiel so richtig los. Die vier Überlebenden sind auf einem Turm gestrandet, dessen Erkundung allerlei unliebsame Überraschungen parat hält. Monster, Fallen, Puzzles und weitere sättigende Zutaten eines gestandenen Action-Adventures füllen das dezent gruselige Szenario. Wählen Sie Ihren Lieblingshelden und pflegen Sie dessen Talententfaltung bei Waffenumgang und Magiehandling. Die in acht große Level unterteilte 3D-Spielwelt soll realistische Lichteffekte und 40 Monstertypen bieten.

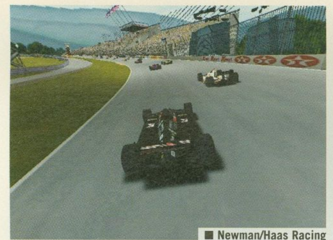
■ O.D.T.

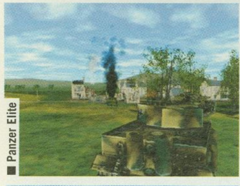
Hinter dem deutschen Titel **Freie Jagd** stecken nicht etwa Waidmänner und tote Hirsche. Statt niedlicher Knuddeltiere sind weniger niedliche Kampfflugzeuge zum Abschuß freigegeben. Die im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Simulation entstand unter den Fittichen von Phil Allsopp, einst Mitglied des EF2000-Stalls DID. In seinem neuen Werk hoppen Sie an Bord historischer Mühlen von der Messerschmitt Me 109 bis zur Spitfire. Anspruchsvolle Missionen und viel Realismus sollen dafür sorgen, daß die »Freie Jagd« nicht zu einem Actiongeplätscher verkommt. Mehr als 50 Einsätze sollen auch geübte PC-Piloten fordern. Psygnosis macht sich zudem selber Konkurrenz und entwickelt mit **Nations** eine weitere Flugsimulation, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist. Der hausgemachte Mitbewerber soll allerdings erst 1999 abheben.

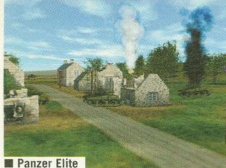
Wenn ein Actionspiel die Grafik-Engine des edlen Unreal verwendet, dann wird das Resultat schon kein häßliches Entlein sein. Das hofft zumindest Psygnosis, dessen seit Ewigkeiten angekündigter Niveau-Shooter **Hired Guns** mit neuer Technik in die Zielgerade geht. Der Spielansatz ist interessant: Statt alleine mit Ego-Ansicht durch eine düstere Zukunftswelt zu ballern, kontrollieren Sie eine Truppe von vier Söldnern. Neben guten Reflexen sind Taktik und Köpfchen beim Teamwork gefragt.

Wer ganz auf 3D-Schießereien verzichten kann, aber ausgesprochen gerne hektisch


■ Global Domination


■ Newman/Haas Racing


■ Panzer Elite


■ Panzer Elite

plant, ist vielleicht bei **Global Domination** besser aufgehoben. Zwecks Weltherrschaft kommandieren Sie U-Boote, Bomberstaffeln und Raketen rund um den Globus. Das Echtzeit-Strategiespiel verspricht besonders viel Hektik und Dynamik. Damit für jeden etwas dabei ist, haben Sie die Wahl zwischen schnellem Arcade-Spiel und Missions-basierter Langzeitkampagne. Informationen über den Kriegsverlauf werden als schnuckelige Videoclips eingespielt. Die Waffentechnologie der einzelnen Staaten entspricht der gewählten historische Epoche: Vom Zweiten Weltkrieg bis ins 21. Jahrhundert wird authentisch aufgerüstet. Ab einem gewissen Punkt sollte man sich also nicht leichtfertig mit atomfreudigen Indern und ähnlich wehrhaften Zeitgenossen anlegen.

Es gibt sie immer wieder, diese Sportlizenzen, bei denen Erwähnung wir Kontinentaleuropäer uns nur verwundert am Hinterkopf kratzen und bestenfalls ein ahnungsloses »Uh?« als Kommentar erübrigen können. Newman/Haas ist in Sachen Popularität nicht direkt Ferrari, aber amerikanische Rennsport-Fans würden das ganz anders sehen. Dort gehört der Rennstall zu den wichtigsten Mitstreitern in der Indycar-Serie, die hier folgerichtig simuliert wird. Bei **Newman/Haas Racing** wird bevorzugt auf Rundkursen und Stadtstrecken Gas gegeben; insgesamt 15 Kurse stehen zur Wahl. Die üblichen Rennspiel-Pflichten warten auf Sie: Tuning und Fahrwerkgefummel vor dem Start, optimale Boxenstops während des Rennens und natürlich feste Fahren bei bis zu 380 Stundenkilometern. Newman/Haas erinnert ein wenig an Psygnosis' Formel-1-Serie, die nächstes Jahr mit **Formel 1 '98** fortgesetzt wird. Versprochen wird bei letzterem eine von Grund auf neu programmierte PC-Fassung, die auch ohne 3D-Beschleunigerkarte läuft, mehr Statistiken und die lange vermißten Rückspiegel bietet. Bei den Team- und Fahrerdaten werden Entwicklungen wie die technische Dominanz von McLaren-Mercedes berücksichtigt.

Weiter zum Rasensport: **Adidas Power Soccer 98** will mit zahlreichen Spezialmanövern, 400 Mannschaften und Kommentaren von Marcel Reif die Fußballfans entzücken. Mit **Pro 18** wagt sich Psygnosis in die hart umkämpften Golfgefilde. Um gegen Tiger Woods und Links LS zu bestehen, will Entwicklerteam Intelligent Games Features wie eine »revolutionäre 4-Klick-Steuerung« bemühen.


■ Sentinel Returns

Wenn bei Psygnosis Ketten klirren, muß nicht unbedingt ein wildes Actionspiel dabei herauskommen. Mit **Panzer Elite** entsteht beim deutschen Entwicklerteam Wings Simulations eine realistische Aufarbeitung der Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs. Auf alliierter oder deutscher Seite erleben Sie historisch akkurate Einsätze. Die simulierten Panzertypen sind den Vorbildern genau nachempfunden, bei der 3D-Grafik werden Terrain und physikalische Feinheiten bis ins letzte Detail berücksichtigt. Die Simulation bietet auch strategische Herausforderung: Sie können einen aus bis zu fünf Einheiten bestehenden Panzertrupp kommandieren.

Ein heimliches Highlight im Psygnosis-Line-up ist **Sentinel Returns**, das zeitgenössische Remake eines Strategieklassikers, den Geoff Crammond in den 80er Jahren für Firebird Software schrieb. Die dreidimensionale Energie-Hetzjagd durch bizarre Welten bietet moderne Grafik, 650 Level und Musik von Hollywood-Regisseur John Carpenter. Im **Tellurian Defense** fliegen heldenhafte irdische Jet-Piloten Einsätze gegen außeririrdische Invasoren. Ein wenig Strategie bei Wingmen-Besetzung und Waffenforschung darf da nicht fehlen. Weniger ernste SF-Erlebnisse beschert **Attack of the Saucerman**, ein 3D-Jump-and-Run im beliebten Cartoon-Stil. Die Hüpferei mit B-Movie-Charme führt durch 28 Level, die in sechs Zeitzonen untergebracht sind. Ruhigere Kugeln schieben Sie in der Billard-Simulation **Expert Pool**: Realistische Ballphysik und Schauplätze vom Las-Vegas-Casino bis zur schummerigen Rockerkneipe sollen karambolöse Gefühle wecken. *(hl)*

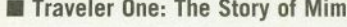

■ Tellurian Defense

Psygnosis wird erwachsen:

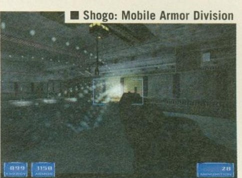
Mit Panzer Elite und Freie Jagd hat der als Action-Brutstätte bekannte Publisher stockseriöse Simulationen in Arbeit. Sentinel Returns könnte nicht nur Nostalgie-Fans viel Strategiespaß bescheren. Sehr trendy und nett anzusehen sind die Action-Adventures Drakan und O.D.T. Bei dem ebenso großen wie vielseitigen Psygnosis-Line-up werden es die Sportneuheiten aber schwer haben, gegen die ausgereiften Konkurrenztitel zu bestehen.







■ Traveler One: The Story of Mimb



■ Shogo: Mobile Armor Division



■ Get Medieval

Logic Factory

■ **Traveler One: The Story of Mimb [Rollenspiel, 1. Quartal 99]**

Die Macher von Ascendancy und The Tone Rebellion wenden sich erstmals vom Strategiegenre ab und entwickeln mit **Traveler One: The Story of Mimb** ein waschechtes Rollenspiel. Einen namenlosen menschlichen Helden verschlägt es nach dem Verzehr einer eigenartigen Pflanze in ein Paralleluniversum. Dort muß er in der Gestalt einer monströsen Kreatur die Mittel finden, um wieder zur Erde zurückzukehren.

Das Programm ist in mehrere Episoden unterteilt, die in sich abgeschlossen, aber durch einen gleichbleibenden Handlungsfaden miteinander verbunden sind. Das Basisspiel verfügt über sieben Teile, danach können Sie sich neue Episoden für ein paar Mark von einer speziellen Web-Seite herunterladen.

MGM Interactive

■ **Return Fire 2 [Action, 3. Quartal 98]**

■ **Tomorrow never dies [Action, 3. Quartal 98]**

■ **Wargames [Strategie, 3. Quartal 98]**

MGM Interactive kündigte neben dem strategisch angehauchten Geballer **Return Fire 2** das Spiel zum letzten James-Bond-Film **Tomorrow never dies** an. In diesem Actionmix durchleben Sie typische 007-Szenen von der Verfolgungsjagd auf Skiern bis zur 3D-Shooter-Einlage.

Wargames basiert äußerst lose auf dem gleichnamigen Film, der den Begriff »Hacker« weltweit bekannt machte. 20 Jahre nach den Ereignissen des Streifens ist der Supercomputer WOPR immer noch nicht ganz bugfrei. Er entscheidet, daß die einzige Möglichkeit zur Verhinderung eines neuen Weltkriegs darin besteht, die Menschheit auszulöschen – das hat man nun von der künstlichen Intelligenz.

Sie befehligen entweder die futuristischen Streitkräfte des Computers oder die konventionelle Armee von NORAD. In 30 Missionen in einer detaillierten 3D-Spielumgebung entscheiden Sie das Schicksal der Menschheit. Dazu stehen Ihnen 50 Luft-, Land- und See-Einheiten zur Verfügung.



■ Wargames



■ Return Fire 2

Monolith Productions

■ **Get Medieval [Action, 3. Quartal 98]**

■ **Shogo: Mobile Armor Division [Action, 3. Quartal 98]**

Einfach, herzhaft, rustikal: In **Get Medieval** schicken Sie einen von vier Helden ins Geschehen, um pausenlos vom Computer generierte Monster zu zerhackstücken. Ihre Charaktere kommentieren das Ganze mit knochentrockenen Sprüchen. Sie finden jede Menge neue Waffen oder Power-Ups, die Ihre Stärke und Geschwindigkeit erhöhen.

Falls Sie sich gefragt haben, was eigentlich aus Riot: Mobile Armor geworden ist, hat Monolith die Antwort parat. Das Spiel heißt aufgrund irgendwelcher Urheberrechtsrangeleien nun **Shogo: Mobile Armor Division**. Der 3D-Shooter verfügt über zwei Spielmodi. Im ersten Modus verkörpern Sie einen einfachen Infanteristen, der sich mit konventionellen Waffen verteidigen muß. Im zweiten Modus hingegen steckt Ihr Charakter in einem Roboter-Gerüst. Beide Varianten verfügen über unterschiedliche Missionen, in denen Ihnen 30 feindlichen Einheiten begegnen.

Playmates Interactive

■ **Adrenix [Action, 4. Quartal 98]**

■ **Alien Earth [Adventure, 3. Quartal 98]**

Adrenix ist ein Descent-ähnlicher Shooter, in dem Sie durch Tunnels, Gebäude, Höfe und Städte fliegen. Sie steuern Ihr Schiff durch eine Serie von Missionen, in denen Sie gegen die Truppen des MedTech-Konzerns antreten. Typische Szenarios bestehen aus dem Eskortieren von Schiffen, Beschützen von Infanteristen und der Zerstörung spezieller Gebäude. Die Zukunft der Menschheit sieht in **Alien Earth** zappenduster aus: Als Sklave der Alien-Rasse Raksha hat man wenig zu lachen. Sie sind Finn, ein junger Mensch, der von den fiesen Eindringlingen als Opfer einer Treibjagd vorgesehen ist. Auf der Flucht vor Ihren Verfolgern entdecken Sie die Ruine einer Stadt, in der Sie allerlei Gerät vorfinden, mit dem Sie den Besatzern das Fürchten lehren.



■ Adrenix



Phantagram

■ **Shining Lore [Rollenspiel, 4. Quartal 98]**

■ **Kingdom under Fire [Strategie, 3. Quartal 98]**

Zwei recht interessante Produkte zeigte das koreanische Unternehmen Phantagram. **Shining Lore** ist ein Rollenspiel im Manga/Anime-Stil. Die Story dreht sich um einen 15-jährigen Bengel, der gerne der kaiserlichen Garde beitreten möchte. Zusammen mit ein paar Freunden macht er sich auf den Weg in die Hauptstadt, um sich diesen Traum zu erfüllen. **Kingdom under Fire** vermischt Elemente der Echtzeitstrategie und des Rollenspiels. Im Solo-Modus kontrollieren Sie bis zu 50 Einheiten. Im Multiplayer-Spiel übernehmen Sie hingegen nur die Rolle eines bestimmten Helden. *(mk)*

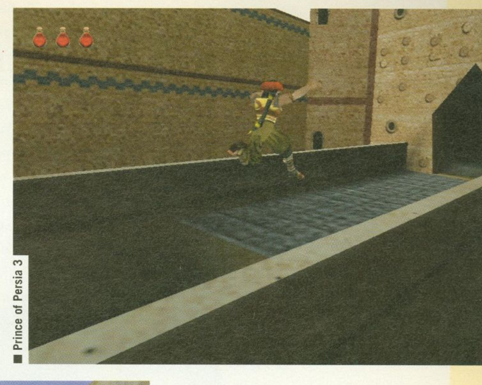


■ Shining Lore



■ Kingdom under Fire



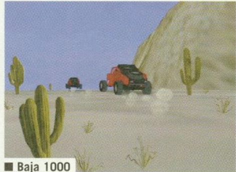


■ Prince of Persia 3

- **Baja 1000 [Rennspiel, 4. Quartal 98]**
- **Extreme Warfare [Action, 4. Quartal 98]**
- **Prince of Persia 3 [Action, 4. Quartal 98]**
- **Warlords 3: Darklords Rising [Strategie, 3. Quartal 98]**

Hinter dem geheimnisvollen Namen Red Orb Entertainment verbirgt sich nichts anderes als das Spielelabel der Software-Veteranen von Brøderbund. Red Orb hätte gerne mal einen Hit, der nichts mit Myst oder Riven zu tun hat. Die diesbezüglichen Bemühungen werden in der neuen Produktpalette deutlich. Der 3D-Action Shooter **Extreme Warfare** wird von Trilobyte (The 7th Guest) entwickelt und beschreibt den Konflikt zwischen Terranern und den außerirdischen Sway um den Planeten Mars. Das Spiel wurde im Hinblick auf Multiplayer-Matches via Internet entwickelt und erlaubt zwei Mannschaften mit bis zu 16 Teilnehmern. Solo-Einsätze sind allerdings auch möglich. In 24 Missionen steuern Sie futuristische Kampfmaschinen über das Schachtfeld. Dabei können Sie das Geschehen entweder aus der Sicht der ersten Person verfolgen oder aus einer Überkopf-Perspektive, bei der auch die übrigen Einheiten sichtbar sind. Zwei Spieler können sich ein Fahrzeug teilen, wobei einer als Pilot und der andere als Bordschütze fungiert.

Die gleiche Engine, mit der Extreme Warfare entwickelt wird, kommt ebenfalls bei dem Rennspiel



■ Baja 1000

Baja 1000 zum Einsatz. Die Baja 1000 ist das amerikanische Äquivalent zur Paris-Dakar-Rallye, allerdings mit typischem Ami-Flair. Zwei Fahrzeugklassen – Open Buggies und Trophy Trucks – sind für dieses Rennen zugelassen, bei dem je 15 Teilnehmer an den Start gehen. Realistische Wetterverhältnisse sorgen für ständig wechselnde Straßenzustände.

Der Akrobat, der früher unter dem Namen »Prinz« bekannt war, schwingt sich wieder auf die Monitore. **Prince of Persia 3** ist das offizielle Sequel zu einem der beliebtesten Plattformspiele aller Zeiten. Designer Jordan Mechner hält an der Story und dem Spielprinzip der Vorgänger fest und transferiert sie in moderne 3D-Gefilde. Vorbei ist es mit der zwangsweise auferlegten Seitwärtsbewegung, der neue Prinz hetzt krummschwertbewehrt durch eine gerenderte 3D-Umgebung. Die Erforschung der Level ist dabei ebenso wichtig wie die Konfrontationen mit den Gegnern: Schalter umlegen, Türen öffnen, das Aktivieren mechanischer Aufzüge und das geschickte Umgehen tödlicher Fallen sind der Schlüssel zum Sieg.

Einem größeren Update wird der dritte Teil der Warlords-Saga unterzogen. Unter dem Titel **Warlords 3: Darklords Rising** erscheint eine stark verbesserte Version, die mit einer Unzahl neuer Features aufwartet. Das Spiel basiert nach wie vor auf Warlords 3: Reign of Heroes, expandiert aber auf beachtliche 66 Missionen, von denen 28 diekt anwählbar sind. Der Rest der Level wurde über fünf Kampagnen verstreut. Neue Einheiten, Helden, Zaubersprüche und Statistikwerte runden das Geschehen ab.

Red Orb versucht sich zudem als Wegbereiter in Sachen DVD. Sowohl das Myst-Sequel Riven als auch The Journeyman Project 3: Legacy of Time werden für das neue Medium umgesetzt. *(mk)*



■ Extreme Warfare

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1980 (Brøderbund)
- Firmensitz: Novato, Kalifornien, USA
- Kontakt: (01805) 25 25 65
- Wichtige Spiele: Prince of Persia (1989), Myst (1994), Riven (1997)
- Internet: www.redorb.com

Prince: The Comeback Tour

Obwohl die Abenteuer des Prince of Persia schon eine ganze Weile zurückliegen, werden sich viele noch an den klassischen Side-Scroller erinnern. Die neue 3D-Engine von Prince of Persia 3 sorgt für einen radikal geänderten Look; viele Puzzles verheißen eine willkommene Abwechslung zur üblichen 3D-Shooter-Schonkost.



- Enemy Infestation [Action, 4. Quartal 98]
- Fading Suns: Starship Diplomacy [Strategie, 1. Quartal 99]
- Legend of Blademaster [Rollenspiel, 1. Quartal 99]
- Majesty: Empire of the Darklands [Strategie, 1. Quartal 99]
- Space Bunnies must die [Action-Adventure, 3. Quartal 98]
- Stratosphere: Conquest of the Skies [Strategie, 4. Quartal 98]
- Terra Victus [Strategie, 3. Quartal 98]

Hinter Ripcord Games verbirgt sich kein geringeres Unternehmen als Unterhaltungselektronik-Gigant Panasonic, der mit diesem Label im PC-Spielemarkt mitmischt. Die zahlreichen Produkte, die allesamt von Drittentwicklern stammen, zeugen davon, daß Panasonic sein Engagement in der Branche recht ernst nimmt. So stammt **Legend of the Blade Master** von Ronin Entertainment, einer Truppe ehemaliger LucasArts-Kreativer. Unser Held Eric macht sich auf die Suche nach der Chaosklinge. In diesem klassischen Rollenspiel kontrollieren Sie bis zu sieben Charaktere mit eigenen Statistiken und Werten.

In **Enemy Infestation** müssen Sie die Menschheit vor einer außerirdischen Rasse retten. Sie übernehmen die Rolle eines Offiziers in der am weitesten von der Erde entfernten terranischen Raumbasis. Mit Hilfe einer Handvoll Wissenschaftler versuchen Sie, Waffen zu entwickeln, um den Aliens den Garaus zu machen.

In dem Action-Adventure **Space Bunnies must die** helfen Sie der verführerischen Allison im Kampf gegen den bösen Lotar und seine Weltraumhasen. Die haben nämlich Allisons Schwester entführt und das nehmen wir den außerirdischen Rammlern äußerst übel. Grafikstil und wohlgeformte Heldenblondine outen die Hasenjagd als einen der offensichtlichsten Tomb-Raider-Clones der Messe.

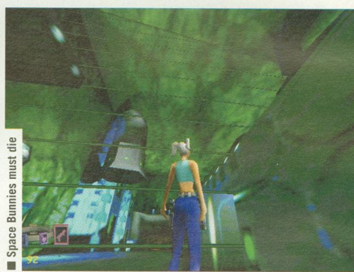
Eine interessante Kombination aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel ist **Majesty: Empires of the Darkland**. Neben den üblichen Aufgaben wie Rohstoffsammeln und Aufbau einer Zivilisation, müssen Sie Söldner aus verschiedenen rollenspielspezifischen Charakterklassen rekrutieren. Diese Profis gewinnen im Verlauf des Spiels an Erfahrung und anderen Werten.

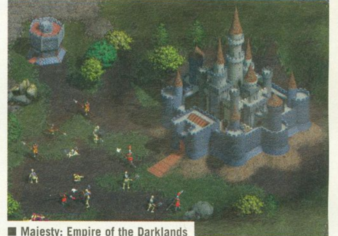
Fading Suns: Starship Diplomacy ist ein reines Echtzeitstrategie-Spiel. Sie beginnen mit einem einzigen Raumschiff und müssen einen bewohnbaren Planeten finden, um dort eine Kolonie aufzubauen. Durch militärische Strategie, Diplomatie und Handel mit anderen Kolonien versuchen Sie, Ihre Ansiedlung zum mächtigsten Reich des Universums aufzubauen.

Fliegende Landmassen gilt es in dem Strategiespiel **Stratosphere: Conquest of the Skies** zu bevölkern. Diese schwerelose Festung dient Ihnen als Basis im Kampf gegen Ihre Gegner. Katapultwaffen und Kanonen in den verschiedensten Formen eignen sich am dazu am besten. Nach einem gewonnenen Kampf geht das gegnerische Grundstück in Ihren Besitz über.

Max von Harmer heißt der Bösewicht, den Sie in **Terra Victus** besiegen müssen. In diesem Echtzeitstrategie-Vertreter gehen Sie in 25 Missionen gegen die versammelte Gegnerschaft vor. *(mk)*

■ Legend of Blademaster


■ Space Bunnies must die


■ Majesty: Empire of the Darklands

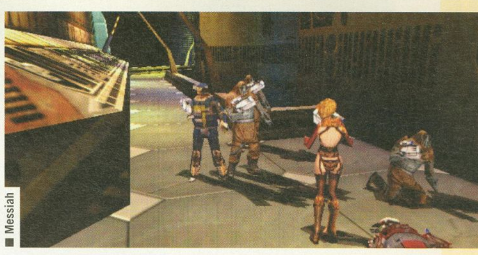
Skandalnudeln:

In der Vergangenheit fiel Ripcord durch manches krude Stück Software auf. Nach den Jugendsünden will das Panasonic-Label jetzt erwachsen werden und stellte zahlreiche Strategie-Neuheiten vor. Mäßig originell, aber kommerziell clever sind die Space Bunnies gestrickt: 3D-Blondinen mit großen Wummen verkaufen eben jedes Spiel...

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1996
- Firmensitz: Santa Clara, Kalifornien, USA
- Kontakt: (01805) 33 55 55
- Wichtige Spiele: Armor Command (1998)
- Internet: www.ripcordgames.com



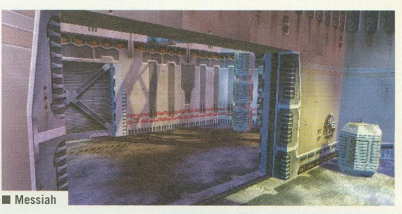

Messiah

- **Messiah [3D-Action, 4. Quartal 98]**
- **Sacrifice [Rollenspiel, 2. Quartal 99]**

Eine der Stärken von Designer Dave Perry und seiner Shiny-Crew besteht darin, gute Spielcharaktere zu schaffen. Selbst die TV-Gewaltigen können sich der Anziehungskraft nicht entziehen: Earthworm Jim ballert sich schon seit Jahren durchs Kinderprogramm und MDK soll bald sein Bildschirmdebüt feiern. Auch für seinen neuen Titel **Messiah** ließ sich Perry etwas Besonderes einfallen. Bob ist ein knapp einen Meter großes Engelchen mit der beachtenswerten Gabe, sich in den Körper anderer Lebewesen zu transferieren.

Die Story von Messiah: Das jüngste Gericht kommt früher als erwartet und Beelzebub hat seine höllischen Vorboten schon mal vorsorglich auf die Erde geschickt. Bobs Aufgabe besteht darin, diesen frühen Heimvorteil wieder rückgängig zu machen, indem er die Stellvertreter Satans dingfest macht, bevor diese zuviel Schaden anrichten können.

Ihre »Waffen« sind im Prinzip andere Menschen, die Sie als Wirtskörper benutzen. Das muß nicht immer der größte und stärkste Brocken sein. Welchen Körper Sie übernehmen sollten, richtet sich nach der jeweiligen Situation. Wenn im nächsten Raum ein breites Monster wartet, sollten Sie sich natürlich einen Kämpfertyp aussuchen. In anderen Situationen ist es hingegen zweckmäßiger, sich in den leichtbekleideten Körper einer jungen Dame zu verpflanzen. Aber Vorsicht: Nachdem Sie diese Hülle wieder verlassen, sind Sie Freiwild. Schützen Sie sich, indem Sie beispielsweise Ihren Gastgeber solange in einen Pfosten rennen lassen, bis er zu benommen ist, um Sie zu verfolgen. Engelchen Bob selber hat den Vorteil, fliegen zu können. In den höheren Regionen der in 20 Level unterteilten vier Welten kann er Schalter umlegen, um Türen zu öffnen oder Fallen zu aktivieren.


Messiah

Die Charaktere wurden mit Hilfe der RT-DAT-Technologie gerendert, unabgekürzt bedeutet dieses Wortmonster »Real Time Tessellation and Deformation«, etwa »Echtzeit-Zusammensetzung und -deformation«. Die Skalierung solcher Figuren bewegt sich je nach Rechnersystem zwischen 80 und 8000 Polygonen, wobei den jeweils sichtbaren Körperteilen die größte Polygonzahl zugeordnet wird.


Messiah

Neben Messiah arbeitet Shiny zur Zeit an einem Rollenspiel namens **Sacrifice**. In einer Fantasy-Welt tummeln sich jede Menge Zauberer und Magier, die um die Kontrolle über das Land kämpfen. Sacrifice ist in erster Linie ein Multiplayer-Spiel, verfügt aber auch über einen Solo-Modus. Mehr mochte man bei Shiny zu diesem Thema nicht sagen. *(mk)*


Messiah

Messiah

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1994
- Firmensitz: Laguna Beach, Kalifornien, USA
- Kontakt: (01805) 33 55 55
- Wichtige Spiele: Earthworm Jim (1995), MDK (1997)
- Internet: www.shiny.com

Dave Perrys göttliche ...

... Eingebung manifestiert sich in der Person des Engels Bob. Das goldige Flattermännchen hat es knüppeldick hinter den Ohren und gehört zu den wenigen originellen Helden: Die üblichen Muskelprotze und Lara-Croft-Verschnitte verursachen schon erste Gähnattacken. Die Spielbarkeit von Messiah bleibt abzuwarten. Zum 99er-Release Sacrifice gibt es leider noch keine Detailinfos und Bilder.

SIERRA®

- **Babylon 5 Space Combat Game [SF-Simulation, 1. Quartal 99]**
- **Caesar 3 [Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned [Adventure, 4. Quartal 98]**
- **Grand Prix Legends [Rennspiel, 3. Quartal 98]**
- **Half-Life [Action, 3. Quartal 98]**
- **Homeworld [Action-Strategie, 4. Quartal 98]**
- **King's Quest: Mask of Eternity [Adventure, 4. Quartal 98]**
- **NASCAR Racing 3 [Rennspiel, 4. Quartal 98]**
- **Police Quest: SWAT 2 [Strategie, 2. Quartal 98]**
- **Quest for Glory: Dragon Fire [Rollenspiel, 3. Quartal 98]**
- **Return to Krondor [Rollenspiel, 4. Quartal 98]**
- **Sierra Sports Basketball 99 [Sportspiel, 4. Quartal 98]**
- **Sierra Sports Football Pro 99 [Sportspiel, 3. Quartal 98]**
- **Sierra Sports Golf Pro 99 [Sportspiel, 3. Quartal 98]**

So hatten Sie sich Ihre Rückkehr nach Daventry sicher nicht vorgestellt: Anstatt mit knuddeligen Schmusetierchen und heiratswütigen Prinzessinnen haben Sie es in **King's Quest: Mask of Eternity** mit bösartigen Kreaturen, hinterlistigen Mönchen und versteinerten Zauberern zu tun. Connor MacLyrr, der Sohn eines Fischers, ist der einzige Bewohner von Daventry, der die langsame Zerstörung stoppen kann. Dazu muß er zunächst die vier Teile der Maske der Ewigkeit finden und diese wieder zusammensetzen. Sein Widersacher ist der gefallene Priester Lucredo, dessen Machthunger die Maske zerstörte. Auf seinen abenteuerlichen Reisen lernt Connor das Geheimnis seiner Herkunft kennen und erfährt, warum er als einziger Bewohner des Landes verschont blieb. Dabei trifft er Monster und Dämonen, aber auch friedliebende und hilfreiche Gestalten aus der Schattenwelt. Insgesamt bevölkern mehr als 70 verschiedene Charaktere die Spielumgebung. Neben den klassischen Adventure-Komponenten verfügt Mask of Eternity als erste King's-Quest Folge über einen Kampfmodus. Connor rennt, springt und fechtet sich durch die 3D-Welt. Die Produktion des Spiels liegt, wie bei bislang allen King's-Quest-Folgen, in den bewährten Händen von Roberta Williams. Sie war es auch, die dafür sorgte, daß König Graham in diesem Spiel wenigstens eine Gastrolle zugeteilt wurde. Gerüchteweise soll dieser in King's Quest 9 wieder als Protagonist zum Zuge kommen.



King's Quest: Mask of Eternity

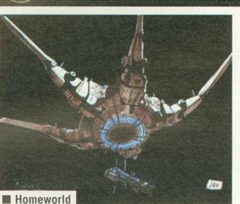
Gabriel Knight 3

Die Abenteuer des »Schattenjägers« werden in **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** fortgesetzt. Gabriel Knight, der einzige deutschstämmige Held in der Geschichte der kommerziell erfolgreichen Computerspiele, muß eine Kindesentführung aufklären und stolpert dabei in einen immer tiefer werdenden Pfuhl aus Intrige, Mord und scheinbar übersinnlichen Ereignissen. Auch Gabriel Knight wurde der populär gewordene 3D-Look verpaßt. Seine Stimme ist eine Leihgabe von Tim Curry. Fans der Serie werden sich im dritten Teil gleich wohl fühlen; jede Menge alte Bekannte tauchen auf und selbst Gabriels treue Assistentin Grace ist wieder mit von der Partie. Die Geschehnisse in Gabriel Knight 3 sind wie gewohnt ein bunter Mix aus Legenden

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1978
- Firmensitz: Seattle, Washington, USA
- Kontakt: (06103) 99 40 40
- Wichtige Spiele: King's Quest (1984), Leisure Suit Larry (1987), Lords of Magic (1998)
- Internet: www.sierra.com


■ Quest for Glory: Dragon Fire


■ Homeworld

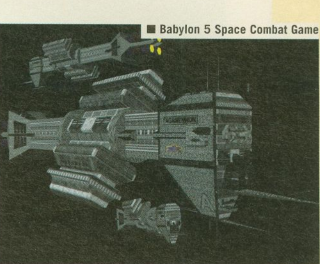
und tatsächlichen Ereignissen. Diese Story basiert lose auf den Erlebnissen des Priesters Berenger Sauniere, der in Rennes-Le-Chateau archäologische Ausgrabungen vornahm. Angeblich soll er dort auf Indizien gestoßen sein, die die Existenz des Teufels bewiesen. Kein Wunder also, daß sowohl der CIA, die Kollegen vom französischen Geheimdienst und selbst der Vatikan sich für die Ereignisse sehr interessieren.

Im Königreich Silmaria herrscht indes Trauer. Der Regent ist ermordet worden, das Land wurde von Barbaren überrannt, Monster lauern an jeder Ecke und ein riesiger Drache bedroht die Bewohner. Keine leichten Aufgaben für den Helden in **Quest for Glory: Dragon Fire**. In sechs Missionen gilt es, als Kämpfer, Magier oder Dieb das schöne Silmaria vor dem Untergang zu bewahren. Hydras, Dämonen und 25 weitere Monster haben andere Pläne. Der skurrile Humor darf natürlich nicht fehlen. Mit Dragon Fire verlegt Sierra das Geschehen in seiner beliebten Serie erstmals in eine echte 3D-Umgebung. Eine Multiplayer-Unterstützung für drei Spieler – einer davon weiblich – wird in Erwägung gezogen. Die fünfte Auflage von Quest for Glory soll auch gleichzeitig die letzte sein.

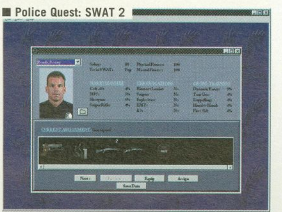
Homeworld ist ein Hybridspiel, in dem Strategie eine ebenso große Rolle spielt wie schnelle Reaktion. Das Programm überzeugt in grafischer Hinsicht mit brillant gerenderten Schiffen und stufenlosem Zoom. Homeworld unterstützt 3D-Beschleunigerkarten und bis zu acht Spieler im Multiplayer-Modus.

In **Police Quest: SWAT 2** übernehmen Sie das Kommando über eine Eliteeinheit der Polizei von Los Angeles. Ihre SWAT-Truppe (»Special Weapons and Tactics«) kämpft in Echtzeit gegen Terroristen, Geiselnehmer und Attentäter. Scharfschützen, Hunde, Helikopter und Panzer stehen Ihnen für 15 (auf echten Ereignissen basierende) Einsätze zur Verfügung.

Als terranischer Pilot im Cockpit einer Starfury fliegen Sie in **Babylon 5 Space Combat Game** (Arbeitstitel) gegen allerlei außerirdisches Gewürm. Das auf der gleichnamigen TV-Serie basierende Spiel transportiert Sie direkt in die Raumstation Babylon 5. Neben dem Wing-Commander-ähnlichen Spielprinzip wird ein Strategieteil geboten, in dem Sie die Einsätze ganzer Geschwader koordinieren können. Babylon 5 revolutionierte die Anwendung von computergenerierten Spezialeffekten im TV-Bereich. Alle aus der Serie bekannten Modelle wurden den Programmierern zur Entwicklung des Spiels überlassen. Sierra verhandelt zur Zeit noch mit verschiedenen Schauspielern, konnte sich aber bereits die Zusagen von Tracey Scoggins und Jerry Doyle sichern. Babylon 5 hat Wing Commander Prophecy zumindest eines voraus: den Multiplayer-Modus.


■ Babylon 5 Space Combat Game


■ Babylon 5 Space Combat Game

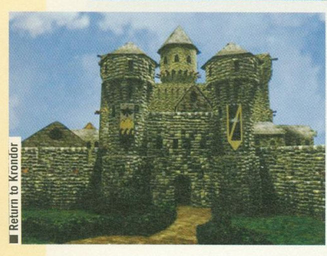

■ Police Quest: SWAT 2


■ Police Quest: SWAT 2

In einer stillgelegten Militärbasis gelingt es einer Gruppe von Wissenschaftlern, ein Zeit-Raum-Portal zu bauen, das die Kontaktaufnahme mit einer außerirdischen Rasse möglich macht. Klar, daß irgendein Hansel das Tor öffnet und sich die aus der Entfernung friedlich wirkenden Aliens als mörderische Bestien entpuppen. In **Half-Life** übernehmen Sie die Rolle jenes Türchenöffners, der sich nun bis an die Zähne bewaffnet und versucht, seinen kleinen Fauxpas wieder rückgängig zu machen. Erschwerend kommt hinzu, daß der CIA die ganze Angelegenheit vertuschen will und an menschlichen Überlebenden nicht sonderlich interessiert ist. Während die Aliens wenigstens in di-


Half-Life


Caesar 3


Return to Krondor

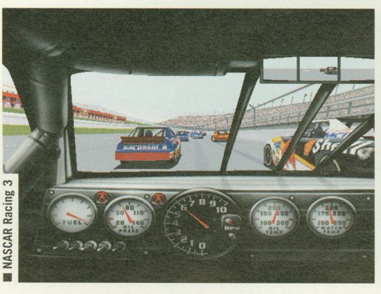
rekter Sichtlinie angreifen, sind die CIA-Agenten wesentlich hinterlistiger. Die verlegen sich lieber aufs Scharfschießen. Die Erforschung der Spielumgebung und das Lösen zahlreicher Rätsel sind in Half-Life ebenso wichtig wie ein schneller Abzugsfinger. Im Multiplayer-Modus werden beachtliche 32 Mitspieler unterstützt. Mittels des mitgelieferten Editor können Sie sich Ihre eigenen Welten erschaffen oder neue Texturen importieren.

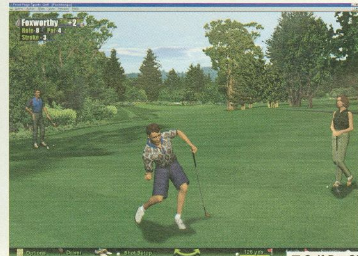
Mit einer Mischung aus Strategie, Schlachtenglück und guter Planung können Sie sich in **Caesar 3** zum römischen Kaiser erheben lassen. Ausgestattet mit lächerlich geringen Ressourcen beginnen Sie mit dem Städtebau in einer der zahllosen römischen Provinzen. Mit Foren, Bädern und Theatern locken Sie neue Einwohner in die Stadt, aus denen Sie wiederum eine Armee zum Schutz vor den Barbaren rekrutieren können. Der noch amtierende Kaiser erwartet pünktliche Zahlung der Steuern. Gelegentliche Geldgeschenke beschleunigen Ihre Beförderung. Während man in beiden Vorgängerspielen noch wie ein wildgewordener Gladiator zwischen zahlreichen Bildschirmen und Menüs hin- und herhüpfen mußte, spielt sich das Geschehen in Caesar 3 nun komplett auf einem einzelnen Bildschirm ab. Das gilt auch für die Kampfsequenzen. Caesar 3 kombiniert Elemente aus SimCity, Civilization und Age of Empires zu einem beachtenswerten Spielerlebnis.

In der von Bestseller-Autor Raymond E. Feist geschaffenen Welt von Mikdemia tummelt sich eine bunt zusammengewürfelte Abenteurergruppe auf der Suche nach einem verlorenen Artefakt – den Tränen der Götter. **Return to Krondor**, das Sequel zu Betrayal at Krondor, verspricht Fantasy-Rollenspielvergnügen pur. Das Spiel erstreckt sich über zehn Kapitel, in denen Sie von den unterschiedlichen Fähigkeiten Ihrer Truppe ausreichend Gebrauch machen. Der Dieb, der Kämpfer, die Zauberin und der Magier bahnen sich einen Weg durch unterirdische Labyrinthe und verhexte Tempel. Mit Hilfe der Alchemie können Sie zahlreiche Zaubersprüche entwickeln und wundersame Tränke brauen. Fantastische Zwischensequenzen erwecken die Welt von Krondor zum Leben.

Formel-1-Nostalgie in Reinkultur: **Grand Prix Legends** vom Papyrus-Programmierteam entführt Sie in eine Ära, in der die Autos keine Spoiler und die Reifen noch Profil hatten. Fahrfehler endeten in der Regel mit schweren Verletzungen und sogar Tod. Die schwer zu kontrollierenden Boliden dulden weder Verbremser noch Schaltfehler. Unter den elf Rennstrecken finden Sie u. a. den Original-Nürburgring, der zu seiner Zeit vielleicht gefährlichste

Grand Prix Legends


NASCAR Racing 3


Golf Pro 99



■ Football Pro 99

Kurs überhaupt. Fahrerlegenden wie Jochen Rindt oder Jackie Stewart kämpfen um WM-Punkte.

Mit satten 200 Meilen pro Stunde geht es hingegen bei **NASCAR 3** im Kreis herum. Obwohl NASCAR vielleicht das realistischste aller Rennspiele ist, kann man sich in Deutschland nicht so recht mit den eintönigen Stadionstrecken anfreunden, die in der Regel rund oder oval sind. Der einzige Richtungswechsel erfolgt beim Herausfahren aus den Boxen.

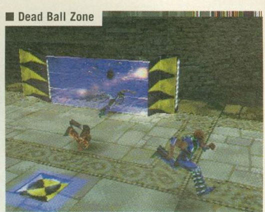
■ Basketball Pro 99

Holz- und Eisenschwinger werden sich über **Sierra Sports Golf Pro 99** freuen. In **Sierra Sports Basketball 99** fehlen zwar die realistischen Spielernamen der NBA, dennoch könnte dieses Programm ein ernstzunehmender Konkurrent für EA Sports werden. Die 3D-Animation der Spieler ist überraschend gut gelungen. 3D-Beschleunigung soll für realistische Umgebungen und schnelleres Gameplay sorgen. In **Sierra Sports Football Pro 99** führen Sie mit viel Glück und einem cleveren Playbook ein NFL-Team zum Superbowl. Die neue Engine ermöglicht polygonale 3D-Spieler in akkuraten Nachbauten der jeweiligen Stadien. Die Multiplayer-Option ermöglicht Online-Ligen, für die Sierra sich als Sponsor zur Verfügung stellen will. *(mk)*

Half life

doppelte Wartezeit? Nicht gerade ein halbes Leben, aber trotzdem lange genug mußten die Fans auf den intelligenten 3D-Shooter warten. Im Spätsommer wird sich zeigen, ob es sich gelohnt hat. Die Sequels zu King's Quest, Gabriel Knight und Quest for Glory sind solide Nachfolger, wobei man sich an den neuen 3D-Look noch gewöhnen muß. Besonders gespannt darf man auf Caesar 3 sein, ein hervorragendes Aufbauspiel, das diese Neuauflage verdient hat. Gleiches gilt für das Rollenspiel Return to Krondor. Die SF-Titel Homeworld und Babylon 5 sind im selben Genre angesiedelt, wobei Babylon 5 aufgrund der attraktiven Lizenz die besseren Erfolgsaussichten hat. Bei den beiden Rennspielen hat Grand Prix Legends für uns Europäer sicher die Nase vorn.


Rainbow 6

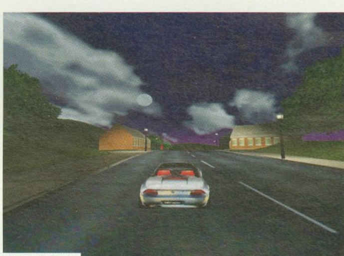

Dead Ball Zone


Dominant Species

Red Storm Entertainment

- **Rainbow 6**
  [Strategie, 4. Quartal 98]
- **Dominant Species**
  [Strategie, 4. Quartal 98]

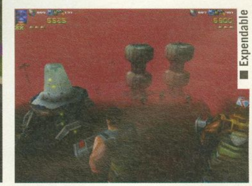
Bestsellerautor Tom Clancy setzt mit **Rainbow 6** ein weiteres seiner Bücher in ein Computerspiel um. Mit einem Team, das Sie aus 20 verschiedenen Charakteren zusammenstellen, kämpfen Sie in 17 Missionen gegen den Terrorismus. Zu Beginn jeder Mission erhalten Sie ein Dossier mit allen erforderlichen Informationen. Der Action-Teil wird entweder im 3D-Modus ablaufen (wenn Sie einen speziellen Charakter steuern) oder übersichtlich in 2D (falls Sie die gesamte Gruppe kontrollieren wollen).
Unwillkommene Besucher erscheinen auf dem Planeten Mur in Form einer affenähnlichen Rasse, die sich Mensch nennt. Diese abstoßenden Barbaren wollen die wertvolle Substanz Anima klauen, um Unsterblichkeitsdrogen herzustellen. Im Echtzeitstrategie-Spiel **Dominant Species** müssen Sie nicht nur die Menschen von Mur vertreiben, sondern sich auch gegen einheimische Gegner wehren, mit denen Sie schon länger im Clinch liegen.

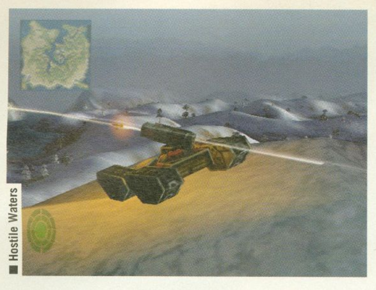

Aftershock

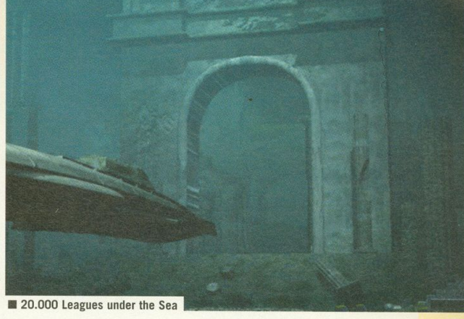
Rage

- **Aftershock**
  [Rennspiel, 1. Quartal 99]
- **Dead Ball Zone**
  [Sportspiel, 4. Quartal 98]
- **Expendable**
  [Action, 4. Quartal 98]
- **Hostile Waters**
  [Strategie, 1.Quartal 98]
- **Ruud Gullit Striker**
  [Sportspiel, 4. Quartal 98]

Das Ziel der futuristischen Sportart **Dead Ball Zone** ist einfach: Bringen Sie den Ball unter allen Umständen und ohne Rücksicht auf Verluste im gegnerischen Tor unter. Zwei Teams mit jeweils acht Spielern stehen sich in einer Reihe von Stadien gegenüber. Je schöner und komplexer der zum Tor führende Spielzug, desto mehr Punkt erhalten Sie. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, daß mit »schönem Spielzug« der Einsatz von Bomben und Kettensägen gemeint ist ...
In **Expendable** verteidigen Sie Ihre Basis gegen eine Horde außerirdischer Finsterlinge. Ihre primäres Missionsziel besteht darin, so viele Aliens wie möglich in die Ewigen Jagdgründe zu schicken. Nachdem Sie auf einem Planeten aufgeräumt haben, geht es weiter zur nächsten Welt, bis Sie sich auf den Heimatplaneten der Aliens vorgekämpft haben. Sie kontrollieren dabei den Anführer einer aus zwei oder mehr Marines bestehenden Truppe.
Ruud Gullit Striker ist die neuste Inkarnation der Striker-Fußballserie. Kein Geringerer als der zuletzt bei Chelsea London beschäftigte holländische Kicker-Superstar half beim Entwickeln der Taktiken. Im Turniermodus spielen Sie bei Welt- und Europameisterschaften mit. Im Ligamodus erwarten Sie jeweils zwei Divisionen aus den führenden europäischen Fußballnationen England, Deutschland, Frankreich, Italien, Spanien und Holland.
In **Hostile Waters** dient Ihnen ein Flugzeugträger als Basis. Von hier aus starten Sie mit zwölf verschiedenen Einheiten Ihre


Expendable


■ Hostile Waters


■ 20.000 Leagues under the Sea



■ Ruud Gullit Striker

Angriffe zu Wasser, Land und Luft. In Panzern, Jets und Hubschraubern gilt es die alleinige Herrschaft über den Planeten zu erlangen.

Nur sehr wenig läßt sich über das Rennspiel **Aftershock** sagen, dessen Entwicklung gerade erst begonnen hat. Es handelt sich dabei um eine Serie von Rennen durch Stadtkurse in Fahrzeugen, die reelen Vehikeln nachmpfunden sind.

South Peak Interactive

- **20.000 Leagues: The Adventure continues [Adventure, 1. Quartal 99]**
- **Dark Side of the Moon [Adventure, 3. Quartal 98]**

In **20.000 Leagues: The Adventure continues** klemmen Sie Ihr Kapitänsauge ans Periskop der sagenumwobenen Nautilus, dem U-Boot aus Jules Vernes »20.000 Meilen unter dem Meer«. Sie durchtauchen die sieben Meere auf der Suche nach einer Lösung für das Welthungerproblem.

Dark Side of the Moon führt sie auf einen der neun Monde von Cepheus-6, wo sich eine Minenkolonie befindet. Viele Abenteurer reisten in der Hoffnung quer durch die Galaxis, mit den seltenen Kristallen und Erzen von Cepheus-6 ein Vermögen zu scheffeln. Die meisten dieser wagemutigen Seelen wurden nie wieder gesichtet. In der Rolle eines gewissen Jake Wright müssen Sie herausfinden, warum sich Ihr Onkel zu dieser unglückseligen Truppe gesellte.

Sega

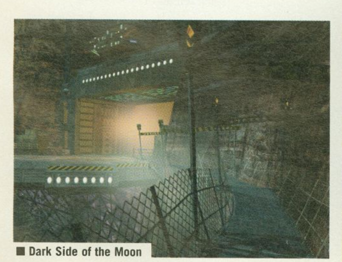
- **Conflict of Nations [Strategie, 4. Quartal 98]**
- **Sega Rally 2 [Rennspiel, 4. Quartal 98]**
- **Tower [Strategie, 4. Quartal 98]**

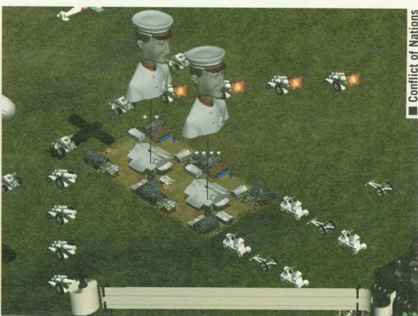
Die Videospiele-Großmacht Sega läßt ihr erstes, speziell für den PC designtes Strategiespiel entwickeln. Bei der englischen Programmiertruppe NMS entsteht derzeit **Conflict of Nations**, ein Echtzeitstrategie-Eroberungsopus mit viel schwarzem Humor. Sie steuern eine von acht imperialistischen Nationen zu Beginn des 20. Jahrhunderts.

Das neue Rennspiel **Sega Rally 2** bietet im Gegensatz zum Vorgänger eindrucksvolle 3D-Kartenunterstützung.

Bei **Tower** managen Sie hingegen einen kompletten Wolkenkratzer. Hierbei handelt es sich um den Nachfolger des Maxis-Titels SimTower. *(mk/hl)*


■ Conflict of Nations


■ Dark Side of the Moon


■ Conflict of Nations



Ubi Soft

ENTERTAINMENT

- Chaos [Strategie, 3. Quartal 98]
- D-jump [Action-Adventure, 4. Quartal 98]
- Hype – The Time Quest [Action-Adventure, 4. Quartal 98]
- Rayman 2 [Jump-and-Run, 4. Quartal 98]
- S.C.A.R.S [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- SpeedBuster [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Tonic Trouble [Jump-and-Run, 4. Quartal 98]



Rayman 2

Tonic Trouble

Rayman 2

Mit **Rayman 2** wird der knuddelige Hüpfspielheld von Chefdesigner Michel Ancel in eine dreidimensionale Spielumgebung transferiert. Weltraumpiraten landen auf der Erde und kidnappen alle Bewohner, die fortan in einem intergalaktischen Zoo ihr Dasein fristen. Das kann unser Cartoon-Hauptdarsteller nicht zulassen, und hüpft und springt so durch zehn Level in drei verschiedenen Welten. Eine drehbare Kamera soll immer eine optimale Sicht auf das Geschehen ermöglichen. Rayman muß reichlich laufen, springen, klettern und seine magische Faust werfen. Ganz allein ist er nicht, denn ein großer, kräftiger Freund steht ihm dann und wann bei, der allerdings bisweilen von den Bösewichten per Fernsteuerung kontrolliert wird. Die 3D-Polygon-Umsetzung Raymans ist den Grafikern jedenfalls gelungen, die Animationen wirken genauso putzig wie immer.

Laut Michel Ancel wird es möglicherweise eine technisch verbesserte DVD-Version geben. In jedem Fall benötigen Sie eine 3D-Beschleunigerkarte für Raymans neue Abenteuer.

DVD-Laufwerkbesitzer erhalten auf jeden Fall eine akustisch aufgewertete Version von **Tonic Trouble**, welche das Intro mit AC3-Sound und das restliche Spiel mit zusätzlicher Musik ausstattet. Außerdem kommt ein »Making of«-Video auf die DVD. Obwohl das Programm grafische Ähnlichkeiten mit Rayman 2 aufweist, geht es spielerisch dezent in Richtung Action-Adventure. Mehr als 60 Charaktere bevölkern die Spielwelten, die zum Teil Tips parat haben oder auch nur Ed in den marsianischen Himmel befördern wollen. Zudem muß eine ganze Reihe Rätsel gelöst werden wie etwa das Öffnen eines gigantischen Kühlschranks. Das Spiel unterstützt auch den Voodoo 2-Standard.

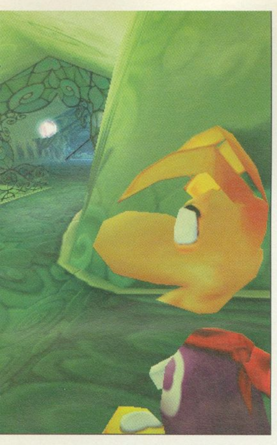
In das Jahr 3000 befördert Sie das Action-Rennspiel **S.C.A.R.S.**. Neun Supercomputer kontrollieren die Erde, und da Sie mit Emotionen ausgestattet sind, überkommt Sie bald das gefährlichste Gefühl, das die Menschen zu bieten haben: Langeweile. Dagegen behelfen Sie sich durch das Abhalten von Rennen, in denen sich neun verschiedene Sorten Autos auch mittels Waffengewalt gegenseitig vom Sieg abhalten. Die Fahrzeuge sind Tieren wie Rhinozerossen, Haien oder Löwen nachempfun-

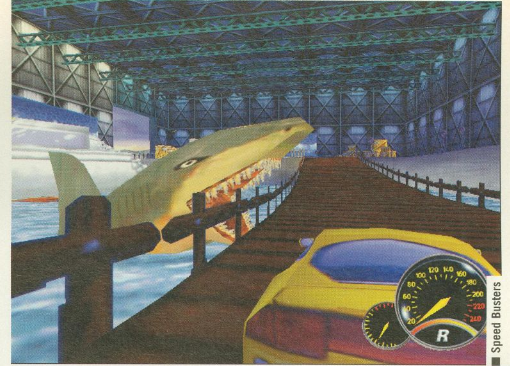


S.C.A.R.S.

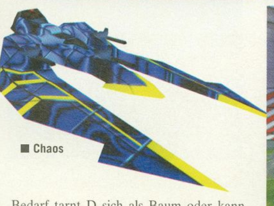
ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1986
- Firmensitz: Paris, Frankreich
- Kontakt: (0211) 33 80 033
- Wichtige Spiele: Rayman (1995), POD (1997), F1 Racing Simulation (1997)
- Internet: http://www.ubisoft.de





■ Speed Busters



■ Chaos

■ Hype – The Time Quest (Playmobil)

■ D-jump

den und mit neun Sorten Kanonen ausgerüstet. In den acht Rennstrecken finden sich Abkürzungen, eine Geheimpiste wird für besonders gute Fahrer ebenfalls zugänglich. Sowohl über ein Netzwerk als auch das Internet rasen bis zu acht Piloten über die Pisten; per Splitscreen können bis zu vier Fahrer an einem einzigen PC zeigen, wie gut sie mit Gaspedal und Waffen umgehen können.

Etwas friedlicher geht es bei **SpeedBusters** zu, bei dem nichtsdestotrotz die Polizei verrückt spielt, und Fahrern Prämien für die höchste Überschreitung des Tempolimits bezahlt – also nichts für deutsche Gesetzeshüter. So fahren sieben Fahrzeuge, die sowohl den 50er als auch den 90er Jahren entliehen sind, über sechs Strecken. Diese wurden etwa Hollywood, Las Vegas oder den mexikanischen Inka-Tempeln nachempfunden, auch die Wintersport-Oase Aspen findet sich wieder. Für den gewonnenen Mammon kaufen Sie Spoiler, Turbo-Booster, Straßenkarten oder auch Autoversicherungen – Vollkasko wird empfohlen.

Das Action-Adventure **D-jump** hält ein grausames Schicksal für den Jungen D aus dem 20. Jahrhundert parat: Er wird nicht nur in das Zeitalter der Azteken versetzt, er verwandelt sich auch noch zu allem Überfluß langsam in Holz. Um einem Pinnochio-Schicksal zu entgehen, macht D sich auf die Suche in 20 verschiedenen Umgebungen wie Tempeln oder kleinen Dörfern. In Träumen erfährt er, wie es weitergehen soll. Bei Bedarf tarnt D sich als Baum oder kann explodieren, wobei alle hölzernen Teile sich danach wie ein Tangram-Puzzle automatisch wieder zusammenfügen.

In den Bereich der Action-Strategie stößt UBI-Soft mit **Chaos** vor. Auch hier droht der Erde ein schreckliches Schicksal durch wolfähnliche Außerirdische, die unseren schönen Heimatplaneten einfach mit Gewalt annektieren wollen. Dagegen stellt sich Held Gabriel, der in rund 20 Missionen die Aliens vertreiben will. Dazu besteigt er alle möglichen Vehikel – vom Panzer über Boote bis hin zu Flugzeugen.

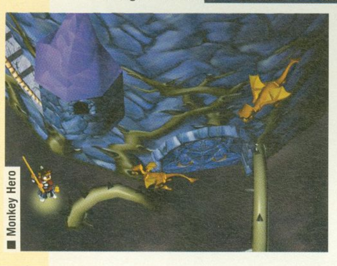
Ihre Playmobil-Lizenz vermarkten die Franzosen mit **Hype – The Time Quest**, einem Action-Adventure. Der Edelmann Hype will sich am schwarzen Ritter rächen, der ihn in die Vergangenheit verbannt hat. Dort befreit ihn der Zauberer Gogood, und so beginnt Hypes Odyssee durch die Geschichte. Er findet Artefakte, lernt über 50 Charaktere kennen und erlernt magische Fähigkeiten. Rund 40 Örtlichkeiten umfassen die 14 Welten, die es zu durchqueren gilt. Obwohl das Programm eher auf die lieben Kleinen abzielt, soll es auch für ältere Spieler genug Herausforderung bieten (sofern man sich mit dem ästhetischen Level des Playmobil-Plastiklooks arrangieren kann). *(mash)*

Große Sprünge ...

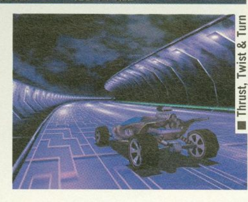
... will UBI-Soft mit seinen neuen Jump-and-Runs machen. Die 3D-Kulisse in Rayman 2 sieht jetzt schon großartig aus und könnte firmeneigenen Verspätungskünstlern wie Tonic Trouble die Show stehlen. Technisch fit auch die neuen Rennspiele: Bei den UBI-Flitzern steht die Action im Vordergrund.



■ Jetfighter Fullburn


■ Monkey Hero




■ Thrust, Twist & Turn

Take 2

- **Jetfighter Fullburn**
  [Simulation, 3. Quartal 98]
- **Monkey Hero**
  [Action, 4. Quartal 98]
- **Thrust, Twist & Turn**
  [Rennspiel, 4. Quartal 98]

Jetfighter Fullburn ist ein Spin-Off der beliebten Jetfighter-Flugsimulatoren. Ein Disput zwischen Norwegen und Rußland über ein Ölfeld eskaliert zu einem weltweiten Konflikt. Als amerikanischer oder russischer Pilot fliegen Sie entweder eine F/A 18, eine F-22N oder den Stealth Fighter MiG-42. Zwei separate Storylines erzählen das Geschehen aus der Sicht der Russen oder der Amerikaner.

Auf der Suche nach den acht verschwundenen Kapiteln eines magischen Buchs besteht **Monkey Hero** allerlei Abenteuer in 16 mit Monstern vollgestopften Labyrinthen. Mit jedem gefundenen Kapitel vergrößern sich die magischen Kräfte unseres Helden. **Thrust, Twist & Turn** ist ein mit Steilkurven, Sprungschanzen und Loopings gut abgefülltes Action-Rennspiel. Die Designer versprechen der Rennspielwelt richtige 3D-Strecken mit hohem Schwindelerregungs-Faktor: »Selbst die größte irdische Achterbahn wird im Vergleich mit den Rennbahnen wie ein Kinderkarussel aussehen« – oha! Bei soviel Fetzigkeit darf ein Kampfmodus nicht fehlen, bei dem sich die Kontrahenten gut sichtbare Dellen in die Karosserie bügeln. Anhand des stets eingeblendeten Beschädigungsgrades stellen Sie fest, wann es Zeit wird, einen Boxenstop einzulegen.

THQ

- **RedJack:**
  Revenge of the Brethren
  [Adventure, 3. Quartal 98]
- **Dead Unity**
  [Action, 4. Quartal 98]
- **Speed Tribes**
  [Action, 4. Quartal 98]
- **WCW Nitro**
  [Sportspiel, 4. Quartal]

Videospiele-Spezialist THQ zeigte in diesem Jahr auch einige PC-Titel, die wir Ihnen im Schnelldurchlauf präsentieren. **RedJack: Revenge of the Brethren** ist ein Adventure, in dem der Spieler sich gegen Piraten und Geister wehren muß. In **Speed Tribes** sind Sie Mitglied einer Gang, die sich mit schwerbewaffneten Vehikeln aller Art in Arenen duelliert. **Dead Unity** ist ein weiterer futuristischer 3D-Shooter, während bei **WCW Nitro** die großen starken Jungs der gleichnamigen Wrestling-Organisation in den Ring steigen. *(mk)*


■ Speed Tribes


■ Dead Unity mat Productions, Inc.



INTERACTIVE entertainment

- Cromagnon (Dawn of War) [Strategie, 2. Quartal 98]
- Mana (Duel: The Mage Wars) [Rollenspiel, 3. Quartal 98]
- F-16 Agressor [Flugsimulation, 4. Quartal 98]
- Nox [Action-Rollenspiel, 4. Quartal 98]
- Sports Car [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Recoil [3D-Action, 3. Quartal 98]
- SBK Superbike World Championship [Rennspiel, 4. Quartal 98]
- Swords & Sorcery [Rollenspiel, 4. Quartal 98]
- Viva Soccer [Sportspiel, 3. Quartal 98]

Virgin Interactive legt einen höheren Gang ein: Nachdem im letzten Jahr der Ausstoß an Neuheiten sehr überschaubar war und Partnerlabel Westwood im Rampenlicht stand, soll es in den nächsten Monaten forsch voran gehen.

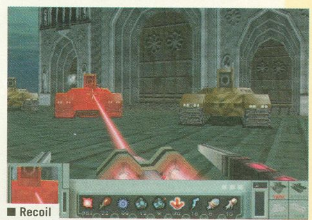
Größte Hitchancen im neuen Virgin-Kader könnte **Cromagnon** (engl. Dawn of War) haben, ein in der Steinzeit angesiedeltes Echtzeitstrategie-Spiel. Sie übernehmen die Führung eines von drei Stämmen. Zur Wahl stehen Cromagnons, Neandertaler und die fiktiven Saurians, eine humanoide Dinosaurierart. Für jeden Stamm steht eine Kampagne bereit, die sich in jeweils zehn Missionen unterteilt. Rohstoffabbau füllt die Schatztruhen und ermöglicht die Errichtung von Gebäuden. Dann schnellstens eine Armee formieren und den Gegnern auf die Pelle rücken. Übertrieben historisch geht es in Cromagnon nicht zu, denn neben ihren steinzeitmäßigen Beschäftigungen können die drei Rassen auch jede Menge magische Tricks anwenden.

Im 3D-Action-Genre erwartet uns mit **Recoil** ein futuristischer Shooter, in dem ein machtbesessener Computer entscheidet, daß er die Welt gerne regieren möchte. Die von Zipper Interactive entwickelte Game-Engine erlaubt eine dynamische Spielumgebung mit einer erstaunlichen Anzahl an Features. Explosionskrater und andere Umweltschäden, realistische Wetterverhältnisse sowie Freiluft- und Gebäudekämpfe sollen den



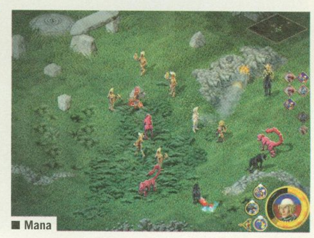
Cromagnon

Shooter veredeln. Ihre Auftraggeber sind eine Gruppe von Hackern aus der Zukunft, die Sie mit 30 Missionen behelligen. Hierzu stehen Ihnen 20 verschiedene Waffengattungen zur Verfügung. Sie erledigen diese Söldnerjobs in einem Morph-Fahrzeug, das sich der gegebenen Situation anpassen und sich in das jeweils brauchbarste Vehikel verwandeln kann. Landschaftliche Hindernisse überwinden Sie mit einem Schwebemechanismus und selbst unter Wasser hat Ihr BFT-Panzer keine Probleme. Recoil kann wahlweise aus der Sicht der ersten oder dritten Person gespielt werden.


Recoil

Fantasy-Fans werden in **Mana** (engl. Duel: The Mage Wars) auf ihre Kosten kommen. Als Zauberlehrling haben Sie die beneidenswerte Fähigkeit, magische Kreaturen aus der Geisterwelt zu rufen, um sich gegen zahlreiche üble Wizards zu verteidigen, die das Land in Angst und Schrecken versetzen.

Damit nicht genug: In Ihrem magischen Arsenal finden Sie 30 verschiedene Zaubersprüche; darunter auch solche, mit denen Sie die Landschaft schlichtweg zerstören oder zu Ihren Gunsten verändern können. Die Spielumge-


Mana

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1983
- Firmensitz: London, England
- Kontakt: (040) 89 70 33 83
- Wichtige Spiele: The 7th Guest (1993), Bleifuss (1995), Baphomets Fluch (1996)
- Internet: www.vid.de





■ Sports Car



■ SBK Superbike



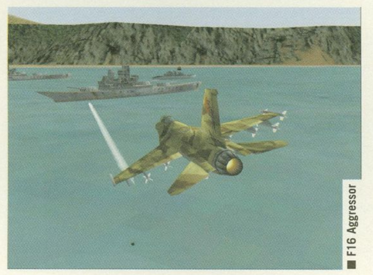
■ Nox

bung präsentiert sich in keltischem, römischen und mittelalterlichem Stil.

Ein Spiel mit ähnliche Thematik ist **Nox**. Sie sind der Auserwählte, der mit magischen Kräften und reichlich Kampferfahrung ausgestattete Held, der sich gegen drei mächtige Zauberer durchsetzen muß. Es gilt drei verschiedene Welten zu erobern, wobei im Erfolgsfall die Kräfte des besiegten Wizards auf Sie übertragen werden. Ihre Gegner senden Ihnen 30 verschiedene Kreaturen auf den Hals, denen Sie jedoch über 100 Zaubersprüchen entgegenzusetzen haben. Die isometrische Ansicht erlaubt eine gute Übersicht über die mit Rätseln durchsetzte Spielumgebung: Aufzüge, Falltüren und versteckte Level müssen gefunden und aktiviert werden.

Ob Corvette, Porsche oder Ferrari, **Sports Car** hat den richtigen Sportwagen für jeden Geschmack. Das Rennspiel offeriert einen hohen Realitätsgrad: Fahrverhalten und physikalisches Modell wurden mit Hilfe von Simulatoren entwickelt, die normalerweise nur der Automobil-Industrie zur Verfügung stehen. Neben den bereits genannten Marken stehen Ihnen solche Traumwagen wie Ford Esperante, Oldsmobile Aurora und der schnellste Serienwagen der Welt – McLaren F1 – zur Auswahl. Die Rennstrecken basieren auf tatsächlich existierenden amerikanischen Tracks; außerdem stehen mehrere Straßenkurse zur Verfügung. Mit derselben Engine baut Virgin auch das ansehnliche Motorradrennspiel **SBK Superbike**.

Höchste Realitätsstufen und Liebe zum Detail zeichnen **F16-Aggressor** aus. Diese Flugsimulation wird von General Simulations entwickelt, einer Firma, die sich normalerweise auf Simulationen für die US-Armee spezialisiert. Die Flight-Engine ist bereits seit sieben Jahren in Arbeit und wird ständig verbessert. Am Steuerknüppel einer F16 Falcon fliegen Sie unter anderem Missionen in Afrika gegen einen tyrannischen Diktator. Die weitere Missionen werden noch entwickelt.



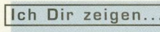
■ F16 Aggressor

Von Designer David Bradley (Wizardry 7) stammt **Swords and Sorcery**. Dieses Rollenspiel soll die Atmosphäre klassischer Pen&Paper-Sessions einfangen. Die Spielumgebung wird von Virgin gestellt, das Spielziel können Dungeon-Meister selber bestimmen. Ein spezieller Server erlaubt Ihnen, als Gastgeber eines Spiels zu fungieren. Bis zu sechs Mitstreiter verfolgen ein gemeinsames Ziel. Einzelspieler, die sich nicht mit den Dummheiten anderer rumärgern wollen, können auf Wunsch alle sechs möglichen Abenteurer selbst kontrollieren. Außerdem haben Sie die Wahl zwischen Echtzeit- und rundenbasierten Kämpfen.

Auch im sportlichen Bereich will Virgin oben mitmischen. In **Viva Soccer** stehen Ihnen sämtliche Spieler und Teams zur Verfügung, die in den vergangene 40 Jahren WM-Teilnehmer waren. In der Datenbank finden Sie sämtliche Statistiken seit 1958. 3D-Spielumgebung mit verstellbaren Kamerawinkeln, singende Fans, fortschritttliche KI und ein gutes Kontrollsystem machen Viva Soccer zu einem Anwärter auf die vorderen Plätze. Zur besseren Abschätzung der Schußstärke gibt es eine Power Bar, der sich bei gedrückter Feuertaste auflädt.

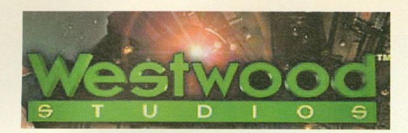
In **Billard Nights**, dessen Veröffentlichung ebenfalls auf der E3 verkündet wurde, stoßen Sie daas runde Elfenbein über die filzbezogene Schieferplatte. *(mk)*

■ VIVA Soccer



Ich Dir zeigen...

... meine Keule: Cromagnon hat Potential. Strategie in der Steinzeit mit Dinosauriern und Magie dürfte nicht nur alte Warcraft-Fans ansprechen. Im Rollenspielgenre schickt Virgin mit Mana und Nox gleich zwei würdige Vertreter ins Rennen. Swords & Sorcery verläßt sich sehr auf die Online-Option, was im teuren Telekommunikations-Standort Deutschland noch nicht richtig zieht. Beide Rennspiele – Sport Car und SBK Superbike – könnten Anwärter auf eine Pole Position sein.



■ **Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun [Strategie, 4. Quartal 98]**

■ **Lands of Lore 3 [Rollenspiel, 4. Quartal 98]**



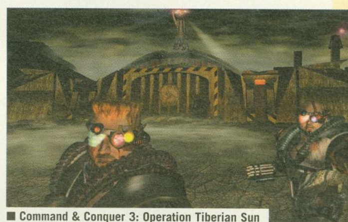
■ Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun

Fortsetzungen wurden auf der E3 in rauhen Mengen gezeigt, aber kein Spiel wird mit soviel Spannung erwartet wie die neueste Strategie-Episode der Command & Conquer-Saga. 20 Jahre nach den Ereignissen im ersten Teil beginnt **Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun**. Die Erde ist durch die schädlichen Auswirkungen des Rohstoffs Tiberium in eine unbewohnbare Einöde verwandelt worden. Die GDI hat ihr Operationsgebiet zum Nordpol hin verlegt, während die NOD-Anhänger in unterirdischen Behausungen leben. Dies triste Situation ändert sich jedoch schlagartig, als Kane samt Sohnemann auftaucht. Der totgeglaubte Anführer der NOD macht die Truppen wieder mobil und hat sogar einen neuen Weg gefunden, um Tiberium abzuernten. Mit ausreichend Rohstoffen versehen, beginnt die Brüderschaft NOD die Wiederaufrüstung, und der Konflikt mit der GDI bricht wieder aus.

Alle Einheiten sind entweder neu oder wurden aus dem Vorgänger übernommen und erheblich verbessert. Während die GDI sich auf den Bau von schwerer Maschinerie mit gewaltiger Feuerkraft konzentriert, operieren die NOD-Truppen mit getarnten Fahrzeugen oder wühlen sich mit ihren Panzern durch das Erdreich. Terrain spielt in Tiberian Sun eine wesentliche Rolle. Erhebungen oder Senkungen erschweren den Vormarsch. Felsen und Gesteinsformationen verhindern nicht nur den Bau von Gebäuden, sondern auch die Auftauchmöglichkeiten der subterranen Spezialfahrzeuge. Waldgebiete können in Brand gesteckt werden, um die feindlichen Einheiten zu beschädigen.

Beide Seiten verfügen über ca. 15 Units - eine relativ geringe Zahl verglichen mit Konkurrenzprodukten wie Total Annihilation. Dafür verfügen die Streitkräfte in Tiberian Sun über diverse Ausbaumöglichkeiten und erhalten für besondere Verdienste Veteranenstatus. In Ihrem Arsenal befinden sich zunächst die Orca-Helicopter, die als Fighter, Bomber oder Truppentransporter zum Einsatz kommen. Disruptor-Panzer senden ohrenbetäubende Schallwellen aus, die den Gegner vorübergehend lähmen. Battle-Mechs stampfen über das Schlachtfeld und schießen über Mauern, während die Maulwurf-Einheiten der NOD unvermittelt in GDI-Basen auftauchen. Seegefechte wird es in Tiberian Sun nicht geben, statt dessen können Wasserflächen mit Schwebefahrzeugen überquert werden. Selbst der Tiberium-Sammler rollt nicht mehr planlos durch die Landschaft. Die neuen KI-Routinen sorgen dafür, daß er feindliche Truppen rechtzeitig erkennt und sich in Sicherheit bringt.

In insgesamt 50 Missionen müssen Sie sich zum Sieg vorkämpfen. Die Einsatzgebiete



■ Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun

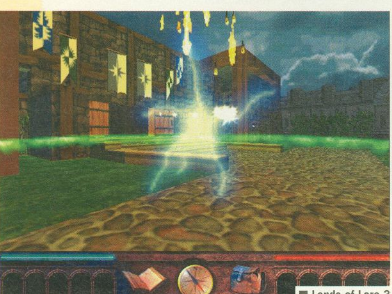


■ Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun

ECKDATEN

- Gründungsjahr: 1985
- Firmensitz: Las Vegas, Nevada, USA
- Kontakt: (040) 89 70 33 83
- Wichtige Spiele: Legend of Kyrandia (1992), Dune 2 (1992), Command & Conquer (1994)
- Internet: www.westwood.com


■ Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun


■ Lands of Lore 3


■ Lands of Lore 3

sind über den ganzen Erdball verstreut, wobei Sie sich vor schwerbewaffneten Zivilisten in acht nehmen sollten. Neben GDI und NOD spielen noch zwei weitere Gruppierungen eine Rolle. Zum einen sind dies »The Forgotten« - Soldaten, die durch die schädlichen Effekte des Tiberium zu Mutanten wurden. Außerdem wird sich eine nicht näher beschriebene außerirdische Rasse in das Geschehen einmischen.

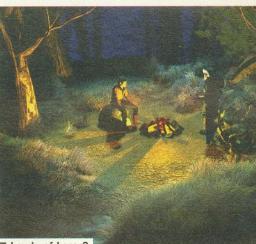

■ Lands of Lore 3

Multiplayer-Unterstützung wird es natürlich auch geben, allerdings will Westwood noch keine genauen Angaben über die Spieleranzahl machen.

Mit neuen, innovativen Features und der im Vorgänger schmerzlich vermißten 3D-Beschleunigung präsentiert sich das Fantasy-Rollenspiel **Lands of Lore 3**. Copper heißt der neue Held, der auf dem Weg nach Gladstone ist, wo er die Thronfolge antreten soll. Dort angekommen, stellt er schnell fest, daß sein zukünftiges Reich langsam von einer unbekannten Macht zerstört wird. Zu allem Überfluß muß sich Copper auch noch vor den intriganten Machenschaften diverser Hofschranzen schützen.

Der Spieler kann sich entweder als Dieb, Kämpfer, Mönch oder Magier betätigen. Jede dieser Charakterklassen wird von einer ortsansässigen Gilde unterstützt und mit lukrativen Missionen beauftragt. Pro Gilde gibt es zudem einen sogenannten »Familiar«. Dieser gute Geist, der über die spezifischen Fähigkeiten seiner Gruppierung verfügt, begleitet und unterstützt den Spieler. Hierdurch ergeben sich interessante Möglichkeiten: Wenn Sie beispielsweise als Dieb den Familiar der Kämpfergilde wählen, kombinieren Sie damit die Vorteile beider Gilden. Bis dahin haben Sie jedoch noch eine Menge Zeit: Sie können die Spielumgebung in Ruhe erforschen, da Sie sich erst in der Mitte des Spiels für eine Gilde und einen Familiar entscheiden.

Die neue 16-Bit-Grafik-Engine ermöglicht die Implementierung echter 3D-Objekte, Missionen bei Tageslicht und in dunklen Dungeons sowie eine stolze Anzahl an Licht- und Schatteneffekten. Etwa 80 verschiedene Charakter warten in Lands of Lore auf den Spieler. Einen Multi-Player-Modus wird es nicht geben. Man hört allerdings Gerüchte, daß Westwood plant, ein massives Multiplayer-Spiel zu entwickeln, das im LOL-Universum angesiedelt ist. *(mk)*


■ Lands of Lore 3

Westwood greift an

Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun könnte der nächste Millionenseller werden. Der bislang letzte Teil der Serie, Alarmstufe Rot, hält sich immer noch in den deutschen Charts. Lands of Lore 3 verfügt nun endlich über all die Features, die man eigentlich schon vom zweiten Teil erwartete.

3 Ausgaben PC PLAYER für 10,-DM • 3 Ausgaben PC PLAYER plus für 20,-DM • 3 Ausgaben PC PLAYER Super plus für 30,-DM

Jetzt richtig wählen:

PC PLAYER ohne CD-ROM, mit CD-ROM oder mit CD-ROM und Vollversion!

PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit der CD voller Demos, Videos und Patches bis hin zu Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat mit einer neuen Vollversion auf der zweiten CD. Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieletests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie PC PLAYER doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach die Karte ausfüllen und ab die Post.

Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!

PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

JA, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben wie angekreuzt. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (PC PLAYER: 6,- DM pro Heft statt 7,- DM; Jahresabopreis 72,- DM, Studentenabo 62,- DM; PC PLAYER plus: 10,80 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis 129,60 DM, Studentenabo 110,40 DM; PC PLAYER Super plus: 16,90 DM pro Heft statt 19,80 DM, Jahresabopreis 202,80 DM, Studentenabo 174,– DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

- ☐ **3x PC PLAYER für 10,- DM**
- ☐ **3x PC PLAYER plus mit CD-ROM für 20,- DM!**
- ☐ **3x PC PLAYER Super plus mit 2 CDs für nur 30,- DM!**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort — CPM86

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/202 402 15 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

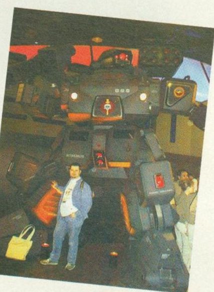
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Famous last words

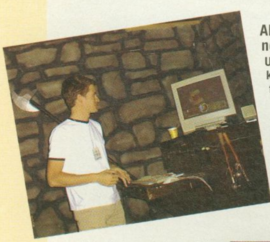
Messe vorbei, letzte Seite erreicht. Wir lassen unser Sonderheft rund um die E3 mit all den Schnappschüssen ausklingen, die sich auf den seriöseren Seiten nicht so recht unterbringen ließen.



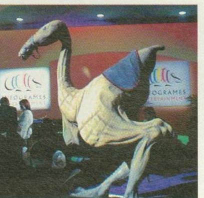
Abteilung »Feldherren«: PC-Player-Redakteur Manfred Duy (rechts, kratzend) ist schönen Strategiespielen verfallen. Als er Age-of-Empires-Guru Bruce Shelley (links) von Ensemble Studios (Age of Empires) bei einem Nachmesse-Umtrunk bei Microsoft entdeckte, war es um Duys vornehme Zurückhaltung geschehen. Bis zum Zapfenstreich referierten die großen Eroberer über modernes Einheiten-Design und den Sinn von Zusatz-CDs.



Abteilung »Wahre Größe«: Activision bastelt an der neuen Kampfroboter-Simulation Heavy Gear 2. Ein prima Anlaß, den Messebesuchern einmal die Ausmaße solcher futuristischen Mech-Monster vor Augen zu führen. Zu Füßen des Modells am Activision-Stand wirkt unser Redakteur Martin »mash« Schnelle jedenfalls klein, zierlich und verloren – auch wenn er dabei seine grimmigste Deathmatch-Miene aufsetzt.



Abteilung »Hamse dafür ne Baugenehmigung?«: Unsere Innenarchitekten-Jury kürt den Vorführraum von Bullfrog zum stilvollsten Kabuff der E3. Passend zur Vorführung des Kerker-Strategiedramas Dungeon Keeper 2 richtete man das Kämmerchen im passenden Unterkellerungs-Look ein. Man beachte feinsinnige Accessoires wie Hellebarde und Morgenstern.



Abteilung »Ich wollt', ich wär' ein Huhn«: Truthahn? Strauß? Reittier aus »Das Imperium schlägt zurück«? Weder noch. Dieses liebevoll modellierte Tierchen, das der Infogrames-Lounge den originellen Charme einer Landwirtschafts-Ausstellung verlieh, ist ein Phantasieprodukt der Spieldesigner von Outcast. Ende '98 soll das Programm erscheinen.



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE



Special 1/98

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps),
Martin Schnelle (mash),
Thomas Werner (tw)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Markus Krichel (mk)

CD-ROM-PROGRAMMIERUNG
Hermann Peterscheck

CHEFIN VOM DIENST
Karen Oetzel

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL-GESTALTUNG: Journalsatz GmbH

SPECIAL THANKS AN:
Karin Huber, Linda Krichel, Andreas von Lepel, Susan Sablowski

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG, MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Abonnementverwaltung und Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER mit 2 CD-ROMs und Vollversion!

Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus.

Die aktuelle Ausgabe gibt´s jetzt an Ihrem Kiosk – falls Ihnen nicht schon andere Spielefreaks zuvorgekommen sind.

Mit PLAYER`S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!

7 · 98 DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

PC PLAYER Super Plus 3 CDs

Das komplette Strategiespiel

Mit Vollversion Fallen Haven

PC-Fußball
- Simulationen zur WM
- Demo: Frankreich 98

X-COM Interceptor
- Test & Exklusiv-Demo

Starcraft-Levels
- Sechs neue exklusive Missionen auf CD

Mit Extra-Tips-Heft zum Sammeln!

PLAYER'S GUIDE 7/98

Frankreich 98

Starcraft
Nitro Riders
Battlezone
Starship Titanic
Tomb Raider 2 Director's Cut
Black Dahlia

Manche Fans übertreiben etwas ...













Testsieger
Computer Gaming World 1/98, USA

... aber wir können das verstehen!





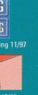
Testsieger Computerbild 5/98



Testsieger GameStar 10/97



Empfehlung PC Shopping 11/97



Empfehlung PC Direkt 12/97





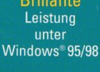
Perfekte Abstimmung auf AGP bzw. PCI



Highspeed Direct3D-Support mit bis zu 1024 x 768 Bildpunkten




Komplettes Video-In und TV-Out onboard



Brillante Leistung unter Windows® 95/98




Brandneue Bundle-Software auf CD



Datenkommunikation
Computergrafik

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · FaxBox +49-(0)241-606-9830 · www.elsa.de